

АФЁРЫ

Карточки "Афёра" - это твоё приглашение к мошенничеству!

Лицевая сторона

Наименование афёры

Выполни это действие, чтобы совершить афёру



Оборотная сторона карточки

Если удалось, получи награду

Если попался, плати штраф



Как совершить афёру?

Во время игры держи в поле зрения карточки "Афёра", которые лежат на игровом поле, чтобы планировать, какую использовать и попытаться поймать других игроков на мошенничестве. Чтобы афёра удалась, возможно, придётся отвлечь других игроков, облефовать или использовать ловкость рук. Некоторые афёры сложнее выполнить, чем другие, но с практикой всё получится!

Мошенничать можно как во время своего хода, так и во время хода другого игрока.

Если ты готов к афёре:

1. Тайком выполни указание карточки "Афёра". Затем подожди, пока следующий игрок бросит кубики. Если до этого момента никто тебя не поймал, афёра удалась!
2. После того, как следующий игрок бросил кубики, расскажи всем о том, какую афёру ты выполнил и как.
3. Получи награду, которая указана на оборотной стороне соответствующей карточки.
4. Положи карточку "Афёра" в низ соответствующей стопки, затем возьми сверху новую и положи её лицевой стороной вверх на игровое поле.

Как поймать мошенника?

Если ты считаешь, что кто-то схитрил, выкрикни "АФЁРА!" и скажи, как её выполнил игрок, прежде чем другой игрок бросит кубики. Если обвиняемый виновен, он платит штраф, указанный на оборотной стороне карточки "Афёра". Затем верни карточку в низ стопки "Афёра" и положи на игровое поле новую карточку лицевой стороной вверх.

Ложно обвинили?

Если тебя незаслуженно обвинили в мошенничестве, постарайся доказать свою невиновность. Если ты докажешь, что невиновен, обвинитель должен заплатить тебе 100. Если ты не можешь доказать, что не виновен, другие игроки могут решить, мошенничал ты или нет, и кто платит штраф.

ОТЕЛИ



Покупка отелей

Купив всю собственность одного цвета, можешь начинать строить Отели. Для этого не нужно ждать своего хода.

Заплати цену Отеля, указанную на карточке Собственности, и поставь Отель на выбранном объекте.

На одной Улице может находиться только один Отель.

Некоторые карточки "Афёра", "Шанс" и "Общественная казна" позволяют тебе покупать, передвигать или строить Отели на собственности, которая не является частью цветового комплекта.

Если карточка "Афёра", "Шанс" и "Общественная казна" велит тебе отдать Банку собственность, на которой стоит Отель, то Отель остаётся на своём месте. Если кто-то покупает эту собственность у Банка, то платит номинальную стоимость данного объекта, а Отель достаётся ему бесплатно!

Отели нельзя продавать Банку или другим игрокам.

Не хватает Отелей?

Если последний Отель хотят купить несколько желающих, он выставляется на аукцион. Ставки начинаются с 10. Любой игрок может повысить ставку минимум на 10. Для этого не нужно ждать своего хода. Деньги уплачиваются в Банк.



СДЕЛКИ И ТОРГИ

В любое время ты можешь продавать, покупать или обмениваться собственностью с другими игроками. Собственность можно обменивать на деньги, другую собственность и/или карточки «Выйти из тюрьмы бесплатно». Сумму определяют сами игроки, которые заключают сделку.

Что делать, если закончились деньги?

Не хватает денег погасить свой долг? Постарайся собрать деньги, продавая свою собственность.

Продай собственность в Банк по номинальной стоимости или другому игроку по договорной цене.

Продай свои объекты с Отелем в Банк по цене ренты объекта с одним Отелем или другому игроку по договорной цене. Неважно, кому ты продаёшь собственность, Банку или другому игроку, Отель остаётся на своём месте. Ничего страшного, если ты разобьёшь цветовой комплект собственности.

Всё еще не можешь погасить долг?

Ты банкрот и выходишь из игры!

Долг перед другим игроком.

Отдай ему всю свою собственность и карточки "Шанс" и "Общественная казна".

Долг перед Банком.

Вся твоя собственность немедленно выставляется на аукцион. Деньги поступают в Банк. Верни все свои карточки "Шанс" и "Общественная казна" в низ соответствующих стопок.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда куплена вся Собственность, и все игроки вернулись на клетку "ВПЕРЕД".

Если после покупки всей собственности, ты попадаешь на клетку "ВПЕРЕД", остановись на ней, даже если не закончил ходить. Получи 200.

Когда все игроки стоят на клетке "ВПЕРЕД", то в порядке очереди получают ренту в Банке за каждый свой объект собственности. Будьте честными!

С собственности полного цветового комплекта игрок должен получить двойную ренту. За Собственность с Отелем игрок получает ренту за Отель.

Побеждает игрок, у которого больше всех денег!



ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ АВАНТЮРНЫЙ РЕЖИМ

Думаешь, что можешь сорвать куш побольше? Тогда играй, как истинный аферист!

В этом режиме можно всё! Карточки "Афёра", "Шанс" и "Общественная казна" дают тебе определённые преимущества, награды и штрафы. В остальном жульничай вволю! Кради деньги из Банка! Полностью игнорируй игральные кубики! Если это сойдёт тебе с рук, вперёд!

В этом режиме необходимо пристальное внимание к игре - возможно даже, небольшая паранойя, - и заранее оговорить некоторые правила для усмирения совсем бесшабашных аферистов. Эти правила предусматривают далеко не всё, что может произойти в игре. Играй на свой страх и риск!

Наименования и логотипы HASBRO GAMING и MONOPOLY, отличительный дизайн игрового поля, четыре квадрата в углах поля, имя и персонаж МИСТЕРА МОНОПОЛИЯ, а также все отличительные элементы игрового поля и частей игры являются торговыми марками Hasbro для игры в торговлю недвижимостью и игрового оборудования.

© 1935, 2017 Hasbro. Все права защищены.
Изготовитель: «Хасбро СА». Адрес: Рю Эмиль Баша 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

0318E1871121 00



◆ Динамичная игра в торговлю недвижимостью ◆

MONOPOLY

БОЛЬШАЯ АФЁРА

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Жульничай, чтобы опередить соперников, и старайся поймать других игроков с поличным, пока покупаешь собственность, собираешь ренту и приумножаешь своё богатство! Игра заканчивается, когда куплена вся собственность, и все игроки вернулись на клетку "ВПЕРЕД". Побеждает игрок, у которого больше всех денег!

Однако, ПОГОДИ! В игре не допускается произвол. Карточки "Афёра" и тайные карточки "Шанс" и "Общественная казна" говорят, когда и как повернуть афёру. Любое другое жульничество не разрешается! Те, кому действительно любопытно, какие афёры можно безнаказанно повернуть в игре, могут попробовать ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ АВАНТЮРНЫЙ РЕЖИМ, который описан в конце данных правил. Играть в него лучше, когда вы уже освоили принцип основной игры.

В КОМПЛЕКТЕ:

Игровое поле, Пластмассовый наручник, 6 фишек, 22 карточки Собственности, 15 карточек "Афёра", 16 карточек "Шанс", 16 карточек "Общественная казна", 16 Отелей, 2 игральные кубика, Пачка игровых денег, Коробка-Банк

ВОЗРАСТ

8+

ИГРОКОВ

2-6

ЧТО НОВОГО В ИГРЕ "МОНОПОЛИЯ БОЛЬШАЯ АФЁРА"?



Карточки "Афёра"

Это твоё приглашение к жульничеству! Они кладутся на игровое поле на видном месте. В любой момент любой игрок может попытаться выполнить афёру, указанную на карточках. Если тебе удастся совершить жульничество, и тебя не поймают, ты получаешь награду! Если попадётся, то, само собой, придётся платить штраф!

Банкира не будет.

В игре не выбирается банкир - Банк нужно передавать друг другу, чтобы он лежал перед игроком во время его хода. И берегитесь мошенников!



Карточки "Коварный шанс" и "Общественная казна"

Они помогают тебе выбиться вперёд или отбросить назад другого игрока с помощью жульничества. Подкупи судей на конкурсе красоты, отправь другого игрока в тюрьму без всякой причины или вынуди его брать пониженную ренту со своей собственности.

Игровое поле "Монополия Большая Афёра"

На нём нет ни коммунальных предприятий, ни налогов, железные дороги не продаются, а стоимость собственности поменялась. Ты также заметишь, что исчезли залогов и Дома. Остались только Отели, потому что Аферисты любят начинать в пышной обстановке.

Наручник

Ты можешь попасть в тюрьму по тем же причинам, что и в обычной МОНОПОЛИИ, а также если тебя поймают на жульничестве. Если ты находишься в тюрьме, тебе нужно носить на руке наручник.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ!

1 Банкира в игре нет, но в начале старайся не жульничать. Каждый игрок получает:

- X 3
- X 1
- X 1
- X 4
- X 2

Эти деньги разложи перед собой. Не складывай их в стопку. Остальные деньги остаются в Банке. Банк необходимо передавать друг другу по очереди, чтобы он находился перед игроком во время его хода.

(Всего = 11,500)



2 Карточки Отелей сложи в Банк.



3 Поставь один Отель на Первую Парковую ул. Его может купить любой желающий!

4 Перемешай карточки «Общественная казна» и положи их сюда лицевой стороной вниз.

5 Перемешай карточки «Шанс» и положи их сюда лицевой стороной вниз.

6 Перемешай карточки "Афёра" и положи их в Банк. Вытяни 5 карточек и положи их сюда, по одной на каждую клетку, лицевой стороной вверх, чтобы было видно задание афёры.

7 Положи карточки Собственности рядом с соответствующими клетками на игровом поле.



8 Каждый игрок выбирает фишку и ставит её на клетку «ВПЕРЁД».

9 Положи игровые кубики и наручник рядом с игровым полем.

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ!

Как стать победителем

Передвигайся по игровому полю и покупай как можно больше собственности. Чем больше собственности, тем выше рента, как и в обычной МОНОПОЛИИ. Совершай жульничества, чтобы выбиться вперёд, и лови других игроков с полициным. Побеждает игрок, накопивший больше всех денег в конце игры!

Кто начинает игру?

Каждый игрок бросает оба кубика.

Игру начинает тот, кто выбросил наибольшее число на кубиках. Затем ход переходит к игроку слева.

Когда наступает твой ход

1. Вначале посмотри карточки "Афёра" на игровом поле. Постарайся выполнить одну или несколько из этих афёр во время своего хода или хода другого игрока.
2. Бросай оба кубика.
3. Перемести фишку на выпавшее число клеток по часовой стрелке.
4. Где ты остановился? Выполни указания данной клетки. См. раздел "КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ"

Ты выбросил два одинаковых числа (дубль)? Снова брось кубики и ходи.

Осторожно! Если ты выбросишь дубль три раза подряд, то должен немедленно отправиться в тюрьму и надеть наручник!

5. Передай игральные кубики и Банк игроку слева. Как только следующий игрок бросит кубики, твой ход официально закончен.

Если кто-то жульничал, сейчас самое время это объявить! См. раздел "АФЁРЫ"

КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

СОБСТВЕННОСТЬ

Свободная Собственность

Если ты остановился на незанятой собственности, ты должен купить или выставить её на аукцион. Ты заметил, что Кутузовский Проспект свободен?

Хочешь купить?

Заплати цену, указанную на клетке, и возьми себе карточку Собственности.

Не хочешь покупать?

Собственность выставляется на аукцион! Ставки начинаются с 10. Любой игрок может повысить ставку минимум на 10. В аукционе не нужно придерживаться очереди. Банкир закрывает аукцион, если никто не хочет повышать ставку. Игрок, предложивший самую высокую ставку, должен уплатить её в Банк. Не страшно, если никто не хочет покупать данную собственность. Никто ничего не платит. Карточка Собственности остаётся в Банке.

Собирай цветные комплекты!



Если тебе принадлежат все Улицы одного цвета:

- ты можешь собирать с них повышенную ренту!
- можешь построить на них Отели и собирать ещё больше ренты! См. раздел "ОТЕЛИ".



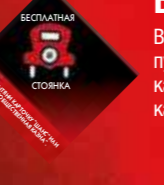
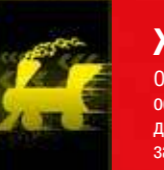
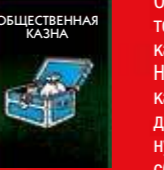
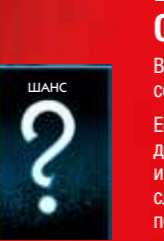
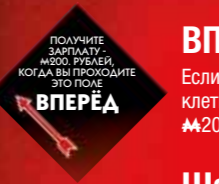
Занятая Собственность

Если ты остановился на собственности другого игрока, владелец должен спросить с тебя ренту. В этом случае ты должен уплатить ренту, указанную на карточке Собственности. Если владелец не успел спросить ренту до того, как следующий игрок бросит кубики, ничего платить не надо!

В правилах игры и некоторых карточках упоминается **номинальная стоимость** собственности. Номинальная стоимость собственности – это её цена на соответствующей клетке игрового поля. Номинальная стоимость собственности с Отелем - это цена ренты с Отелем.



КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЯ



ВПЕРЁД!

Если ты прошёл или остановился на клетке «ВПЕРЁД», возьми в Банке 200.

Шанс и Общественная казна

Возьми верхнюю карточку из соответствующей стопки.

Если в ней необходимо выполнить действие немедленно, прочти её вслух и выполни указания. В остальных случаях придержи карточку у себя, пока не будешь готов её использовать.

Одновременно у тебя может находиться только одна карточка "Шанс" и одна карточка "Общественная казна". Например, если перед тобой лежит карточка "Шанс", а тебе нужно взять другую, возьми. В этом случае тебе нужно тут же использовать и/или сбросить одну из них, положив её в низ стопки карточек "Шанс".

Железные дороги

Они не продаются! Если ты остановился здесь, переходи на другую клетку с железной дорогой и заканчивай свой ход.

Бесплатная стоянка

Возможности повсюду - даже на земле пустого парковочного места! Вытяни карточку "Шанс" или "Общественная казна"!



На экскурсии

Если ты остановишься здесь, положи свою фишку на клетку "На экскурсии" и помаши рукой всем мошенникам в тюрьме.

Отправляйтесь в тюрьму

Сразу переставь свою фишку на клетку «В тюрьме»! Проходя клетку «ВПЕРЁД», ты не получаешь 200. Одень наручник, а основание положи под игровое поле рядом со своим местом.

Теперь твой ход окончен. Находясь в тюрьме, ты по-прежнему можешь собирать ренту, делать ставки на аукционе, покупать или обменивать Отели. Ты также можешь ловить мошенников и мошенничать самостоятельно (см. раздел "АФЁРЫ"), но не можешь использовать карточки "Шанс" или "Общественная казна" (кроме карточки "Выйти из тюрьмы бесплатно").

Кто-то уже сел в тюрьму до тебя?

Освободи его и займи его место! Выпущенный арестант передаёт тебе наручник и перемещает свою фишку на клетку "На экскурсии".

Как выйти из тюрьмы?

У тебя 4 варианта:

1. Уплати 50 в начале своего следующего хода, затем бросай кубики и ходи, как обычно.
2. Используй карточку «Выйти из тюрьмы бесплатно» в начале своего следующего хода, если она у тебя есть (или купи её у другого игрока). Положи карточку в низ соответствующей стопки, затем бросай кубики и ходи.
3. Выбрось дубль во время своего следующего хода. Получилось? – Ты свободен! Передвинь фишку на число клеток, выпавшее на кубиках. **На этом твой ход окончен.** В течение трёх ходов ты можете пытаться выбросить дубль. Если к своему третьему ходу в тюрьме ты не выбросишь дубль, уплати 50 и ходи согласно последнему числу на кубике.
4. Соверши афёру! Если карточка Гений побега находится на игровом поле лицевой стороной вверх, можешь попытаться тайком вывести свою фишку из тюрьмы!