



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 скушайте 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 себе величину вашего игрового состояния, просто умножьте вашу наличность в Евро на 1000.

НЕМНОГО ИСТОРИИ И ТЕОРИИ

Anti-Monopoly® представляет собой первый значительный прорыв в истории развития великой и самой популярной настольной игры в истории современного мира. Monopoly® была изобретена в 1910 году и через несколько лет доведена до классического состояния группой учителей-квкеров из Атлантик-Сити.

Anti-Monopoly® опирается на революционную для таких игр идею. Обычно все игроки следуют одному своду правил, что автоматически уравнивает их шансы на победу. Не то у нас! В игре Anti-Monopoly® игроки делятся на две группы: одни идут в монополисты, другие становятся конкурентами. Каждая из этих двух групп подчиняется своим правилам, однако шансы на победу остаются равными. Как такое возможно? В век компьютеров осуществимо и не такое. Шансы уравнивает математическая модель, созданная профессором Ирвином Хетцелем по просьбе изобретателя игры профессора Ральфа Аншпах.

Но все же, зачем эта двойственность правил? Для воплощения в игре всей разницы между монополистом и предпринимателем из мира свободной конкуренции. Так, монополист в игре строго ограничен тем, что не может строить дома на приобретенных им землях (в своих владениях), пока не монополизует город (т.е. пока ему не будут принадлежать 2 владения в данном городе). Дальше - больше: монополист может построить только 4 дома в своем владении, а конкуренту доступно 5 улучшений, но зато монополист берет непомерно высокую ренту с жильцов, а конкурент довольствуется справедливой, и от этого малой платой.

Конечно, в реальном мире никакого баланса нет: в отсутствии антимонопольного законодательства монополист легко задавит всех и всяческих конкурентов.

Но в игре и монополисты и конкуренты должны строго соблюдать правила, иначе весь баланс будет нарушен.

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 Казначей. Он будет хранить, выдавать и отбирать деньги, карты владений, дома и отели. Свои деньги и имущество игрок-Казначей 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 с броска 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, не 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 крути по дорожке вокруг поля. Для хода нужно бросить кубики и сдвинуть фишку на столько делений дорожки, сколько выпало на кубиках. Также игроки могут сдвигать фишки, повинаясь 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 Казначей. Казначей выдает покупателю карту владения.

Когда в купленном владении заканчивает ход другой игрок (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 не 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 Казначее 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 Казначее 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

доме, а в другом довести дело до отеля, но единожды возведенная постройка не может быть перенесена в другое владение.

12. ЗАЛОГ

- А. Цена залога владения вдвое ниже закупочной цены владения. Если игрок заложил владение, он не получает с него ренты и не может содержать там дома. **Монополисты не могут содержать дома в городе, если заложено хотя бы одно из двух владений, необходимых для монополизации города. С любого незаложенного владения в таком городе монополист может получать обычную (не удвоенную) ренту.**
- Б. Закладывая владение, игрок отдает карту владения Казначейю. Тот хранит заложённые владения отдельно от ничейных.
- В. Перед залогом владения все дома с него должны быть возвращены Казначейю за обычную цену возврата (см. п.13)
- Г. Заложённые владения могут быть проданы любому игроку по договорной цене.
- Д. Если игрок хочет вернуть себе заложённое владение, он может заплатить Казначейю сумму, указанную на рубашке карты владения. Казначей возвращает карту владения игроку.

13. ВОЗВРАЩЕНИЕ ДОМОВ КАЗНАЧЕЮ

Компенсация за возвращение домов Казначейю равна половине стоимости дома. Игроки могут продавать дома только Казначейю.

ДРУГИЕ ДЕЛЕНИЯ ПОЛЯ

14. СТАРТ

Игроки получают по € 100 каждый раз, когда останавливаются на делении СТАРТ или проходят его.

15. ТЮРЬМА, ЦЕНОВАЯ ВОЙНА, ОБЗОРНАЯ ЭКСКУРСИЯ

На этих делениях игроки могут оказаться двумя путями.

- А. Если фишка игрока останавливается на таком делении в конце обычного хода, никаких последствий это не вызывает. В свой следующий ход игрок уйдет с этого деления обычным путем без всяких штрафов.
- Б. Другое дело, если игрок послан на это деление указанием карты Монополиста или Конкурента либо закончил ход на делении **ЦЕНОВАЯ ВОЙНА/В ТЮРЬМУ!** В этом случае игрок сдвигает свою фишку на треугольный сектор **Ценовая Война** или **Тюрьма**, не получая ничего за проход через деление СТАРТ. Для продолжения движения может потребоваться штраф.

Конкуренты всегда отправляются на Ценовую Войну. Находясь на этом делении, конкурент продолжает получать ренту с посетителей его владений и прочие причитающиеся ему выплаты.

Монополисты всегда попадают в Тюрьму. Находящийся в Тюрьме монополист не может получать ренту с посетителей его владений и прочие причитающиеся ему выплаты.

В. Игроки выходят из Ценовой Войны или из Тюрьмы одним из двух путей.

1. Им удается в один из двух следующих ходов выбросить дубль на кубиках. Если в эти два хода дублей не выпало, перед третьим ходом игрок обязан отдать € 50 Казначейю, и тогда третий ход он может провести обычным образом.
 2. На первом или втором ходе после попадания на Ценовую Войну или в Тюрьму игрок платит Казначейю € 50 и продолжает игру в обычном режиме.
- Г. Дубли, выброшенные игроком на делении Ценовой Войны/Тюрьмы, обладают тем же свойством, что и любые другие дубли (см. п. 7)

16. ДЕЛЕНИЯ "КОНКУРЕНТ ИЛИ МОНОПОЛИСТ"

Остановившись на этом делении, конкурент берет верхнюю карту из колоды Конкурента и следует ее инструкциям. В этой же ситуации монополист тянет верхнюю карту из колоды Монополиста и следует ее инструкциям. В обоих случаях карта после исполнения инструкций возвращается под низ своей колоды.

17. ДЕЛЕНИЕ ПОДОХОДНОГО НАЛОГА

Игрок платит либо € 200, либо процент от своего капитала (капитал - это деньги, дома, отели и незаложенные владения).

Монополист платит € 200 или:

20% от своих наличных денег +

10% от указанной цены покупки своих незаложенных улиц, транспортных или снабженческих компаний +
10% от суммы базовых цен всех его домов и отелей.

Конкурент платит € 200 или:

10% от своих наличных денег +

10% от указанной цены покупки своих незаложенных улиц, транспортных или снабженческих компаний +
10% от суммы базовых цен всех его домов и отелей.

18. НАЛОГ НА ИМУЩЕСТВО

На этом делении каждый игрок платит € 75.

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 4хкратное значение, выпавшее на кубиках, независимо от того, сколькими компаниями по снабжению владеет конкурент;
- владельцу-монополисту 4хкратное значение броска, если монополист владеет 1й компанией, и ютикратно значение броска, если монополист владеет обеими снабженческими компаниями.

21. АНТИМОНОПОЛЬНЫЙ ФОНД

Монополист отдает Фонду € 160. Деньги передаются Казначей.

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

Игроки вправе меняться и торговать между собой чем угодно, кроме домов и отелей. Перед продажей владения другому игроку его хозяин должен вернуть все дома или отель с этого владения Казначей (см. п. 13).

24. БАНКРОТСТВО

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

Если игрока обанкротил Казначей, деньги и владения банкрота уходят Казначей, владения переходят в разряд ничейных, и незаполненные 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 незаполненных владений. Доход от снабженческих компаний влиять определяет броском кубика согласно 20му пункту правил.

25. 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 торговать игроки не могут.
- Конкуренты оставляют себе 10% своей наличности, монополисты 20% наличности. Остатки денег сдаются Казначей.
- 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 больше 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.

Anti-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. Sangerstraat 23, 6191 NA Beek (L), The Netherlands.

E-mail: info@ug.nl

www.universitygames.nl

Официальный дистрибьютор 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 дистрибьютором.