

## ЗДАНИЯ

### Постройка крепостей

Как только ты собрал цветовой комплект, начинай покупать крепости (ждать своего хода необязательно). Уплати в Королевскую казну цену, указанную на карточке Собственности и поставь крепость на участок.

Застраивай территории равномерно. Нельзя поставить на территории вторую крепость, пока на всех территориях цветового комплекта не будет стоять по одной крепости. На одной территории может стоять не более 4 крепостей.

### Постройка замков

Если на всех территориях цветового комплекта стоит по 4 крепости, ты можешь приобрести замок.

Уплати в Королевскую казну цену, указанную на карточке Собственности, верни в казну все 4 крепости и поставь замок на участок.

На одной территории может стоять только 1 замок. Добавлять крепости на эту территорию уже нельзя.

Если любая из территорий цветового комплекта находится в залоге, то ставить здания на территориях данного цвета нельзя.

### Не хватает зданий?

Если на последнюю крепость или замок претендуют сразу несколько игроков, Мастер над монетой объявляет аукцион. Ставки начинаются с 1. Любой игрок может повысить ставку минимум на 1. Для этого не нужно ждать своего хода. Оплата производится в Королевскую казну.

### Здания закончились?

Нельзя купить здания, пока кто-нибудь их не продаст.

## СДЕЛКИ И ТОРГИ

В любое время ты можешь продавать, покупать или обмениваться собственностью с другими игроками.

Чтобы продать или обменять участок, вначале необходимо продать Королевской казне все здания на всех участках данного цвета. Нельзя обменять или продать здания другому игроку.

Собственность можно обменивать на деньги, другую собственность и/или карточки «Выйти из тюрьмы бесплатно». Сумму определяют сами игроки, которые заключают сделку.

Собственность в залоге можно обменивать на любую сумму, согласованную игроками. Новый владелец может погасить залог в любое время (уплатить стоимость снятия залога в Королевскую казну).

## ПОМОГИТЕ! НЕ МОГУ РАСПЛАТИТЬСЯ!

### 1 Постарайся собрать деньги.

Если ты не можешь расплатиться по долгам, постарайся собрать деньги, продавая собственность другим игрокам и/или отдавая её в залог.

### Продажа зданий.

Можно продать замки Королевской казне по аналогичной цене и сразу обменять их на 4 крепости.

Можно продать крепости Королевской казне за половину цены. При необходимости, сумму нужно округлить в большую сторону. Крепости нужно продавать равномерно со всех участков цветового комплекта.

### Залог собственности

Чтобы заложить собственность, сначала продай Королевской казне все здания на участках данного цвета за половину их стоимости. При необходимости, сумму нужно округлить в большую сторону.

Чтобы снять залог, положи карточку Собственности лицевой стороной вниз и получи в Королевской казне сумму залога, указанную на тыльной стороне карточки.

Чтобы погасить залог, уплати Королевской казне сумму залога, затем положи карточку лицевой стороной вверх.

Нельзя собирать ренту с заложенной собственности. Однако можно получать повышенную ренту с незаложенных участков данного цвета.

Повышенная рента с незаложенных Религий и Орденгов собирается так же.

### 2 Если ты всё равно не можешь погасить все долги, ты — банкрот и выходишь из игры!

### Долг перед другим игроком.

Отдай этому игроку всю свою заложенную собственность и карточки «Выйти из тюрьмы бесплатно». Новый владелец может погасить залог в любое время (уплатить стоимость снятия залога в Королевскую казну).

### Долг перед Королевской казной.

Верни всю собственность в Королевскую казну. Все залоговые аннулируются.

Вся недвижимость тут же выставляется на аукцион.

Положи все свои карточки «Выйти из тюрьмы бесплатно» под низ соответствующей стопки.

Другие игроки продолжают игру до тех пор, пока не останется только один игрок. Этот игрок становится победителем!

## ПОДСКАЗКИ

Если не хотите усложнять игру, не отходите от основных правил игры!

Не забывайте объявлять аукцион, когда кто-нибудь отказывается покупать недвижимость, на которой остановился.

Нельзя одалживать деньги другим игрокам и договариваться не брать друг с друга ренту.

Нельзя класть деньги в центр игрового поля. За остановку на Бесплатной парковке награда не полагается!

**x2** 1.5V AA LR6

ТРЕБУЮТСЯ ЩЕЛОЧНЫЕ БАТАРЕЙКИ  
В КОМПЛЕКТ ВХОДЯТ  
ДЕМОНСТРАЦИОННЫЕ БАТАРЕЙКИ

### ВАЖНО: ИНФОРМАЦИЯ О БАТАРЕЙКАХ

Замена батареек должна осуществляться взрослыми.



### ВНИМАНИЕ:

1. Всегда в точности выполняйте инструкции. Используйте только батарейки указанного типа и следите за правильностью их полярности при установке.
2. Не устанавливайте одновременно старые и новые батарейки либо стандартные углеродно-цинковые батарейки вместе со щелочными.
3. Извлекайте разряженные батарейки или батарейки с истекшим сроком службы.
4. Извлекайте батарейки из устройства, если оно не будет использоваться в течение длительного времени.
5. Не закорачивайте контакты питания.
6. Если данный продукт будет вызывать или принимать электрические помехи, переместите его подальше от другого электрического оборудования. При необходимости, перезагрузите устройство (для этого включите и выключите его кнопкой питания или извлеките и снова установите батарейки).
7. АККУМУЛЯТОРНЫЕ БАТАРЕЙКИ: Не используйте их одновременно с какими-либо другими типами батареек. Всегда извлекайте их из изделия перед зарядкой. Зарядка батареек должна осуществляться только под наблюдением взрослых. НЕ ЗАРЯЖАЙТЕ БАТАРЕЙКИ ДРУГОГО ТИПА.



Данное изделие и батарейки необходимо утилизировать отдельно, в местном центре по переработке отходов. Не выбрасывайте их в контейнеры для сбора бытовых отходов.

Official HBO Licensed Product. Game of Thrones series title, artwork, photographs, and game movers © 2018 Home Box Office, Inc. All Rights Reserved. HBO and related trademarks are the property of Home Box Office, Inc. Under license to Hasbro, Inc.

Наименования и логотипы HASBRO, HASBRO GAMING, PARKER BROTHERS 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, 2018 Хасбро. 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 настольная МОНОПОЛИЯ ИГРА ПРЕСТОЛОВ.

Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений. Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации.

www.hasbro.ru

www.hasbrogames.ru

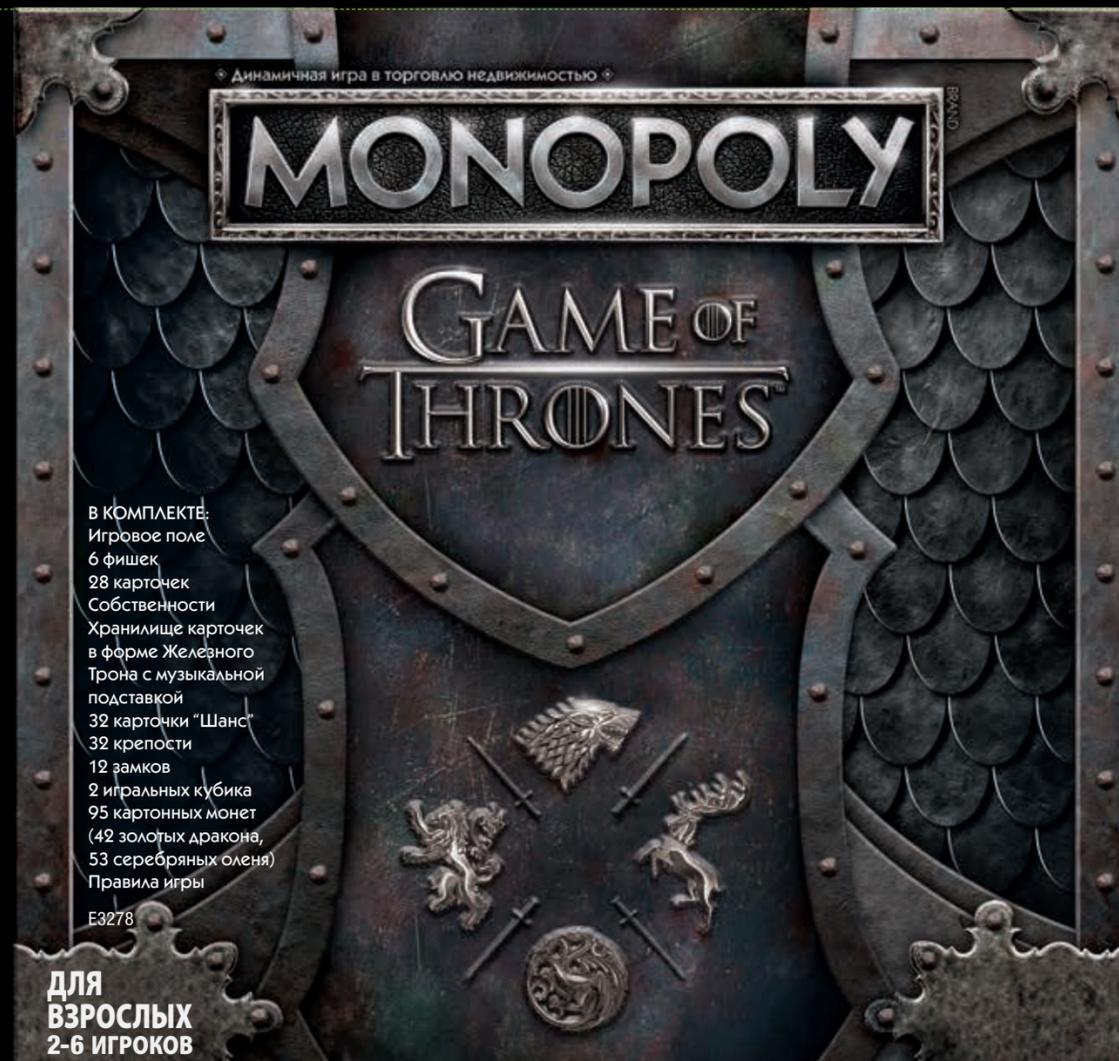
1218E3278121

www.monopoly.com



### ДЛЯ ЗАМЕНЫ БАТАРЕЕК

Необходимо открыть отсек с помощью крестовой отвертки (в комплект не входит).



Динамичная игра в торговлю недвижимостью  
**MONOPOLY**

GAME OF  
THRONES

В КОМПЛЕКТЕ:  
Игровое поле  
6 фишек  
28 карточек  
Собственности  
Хранилище карточек  
в форме Железного  
Трона с музыкальной  
подставкой  
32 карточки "Шанс"  
32 крепости  
12 замков  
2 игральные кубика  
95 картонных монет  
(42 золотых дракона,  
53 серебряных оленя)  
Правила игры

E3278

ДЛЯ  
ВЗРОСЛЫХ  
2-6 ИГРОКОВ

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Выберите Мастера над монетой. Мастер над монетой отвечает за:

- деньги Королевской казны
- крепости
- замки
- карточки Собственности
- аукционы

Мастер над монетой тоже может играть, но должен держать свои деньги отдельно от Королевской казны.

2 Мастер над монетой раздаёт каждому игроку:



5 золотых драконов  
(каждый стоимостью  $\times 5$ )



5 серебряных оленей  
(каждый стоимостью  $\times 1$ )

Всего =  $\times 30$   
Остальные монеты положи в коробку - это Королевская казна.

3 Поставь Железный Трон на музыкальную подставку сюда. Нажми кнопку, чтобы услышать заглавную композицию сериала "Игра Престолов"! Снова нажми кнопку, чтобы остановить мелодию.

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

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

6 Игральные кубики положи рядом с игровым полем.

## ИГРА НАЧИНАЕТСЯ!

### Как победить в игре

Передвигайся по игровому полю и покупай как можно больше собственности. Чем больше у тебя собственности, тем выше рента ты получаешь с других игроков. Если все игроки кроме тебя обанкротились, ты – победил!

### Кто начинает игру?

Начинает игру тот, кто последним смотрел серию "Игры престолов". Игра продолжается по часовой стрелке.

### Когда наступает твой ход

1. Бросай оба кубика.
2. Перемести фишку на выпавшее число клеток по часовой стрелке.
3. 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 3 раза подряд, то сразу отправишься в тюрьму! Не делай третий ход.

4. Твой ход закончен. Передай кубики игроку слева.

### Игра начинается!

Это всё, что нужно знать, поэтому — вперёд, в путешествие. Читай инструкции к клеткам, на которых останавливаешься.

## КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

### СОБСТВЕННОСТЬ

В игре три вида собственности: Территории разных цветов, Религии и Ордены.

### Свободная Собственность

Если ты остановился на незанятой территории, Религии или Ордене, ты должен купить его или выставить на аукцион.

#### Хочешь купить?

Уплати цену, указанную на поле, и возьми карточку Собственности из Королевской казны.

#### Не хочешь покупать?

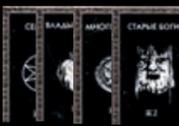
Мастер над монетой выставляет его на аукцион. Ставки начинаются с  $\times 1$ . Игроки могут повышать ставку минимум на  $\times 1$ . В аукционе не нужно придерживать очереди. Мастер над монетой закрывает аукцион, если никто не хочет повышать ставку. Игрок, предложивший самую высокую ставку, платит деньги в Королевскую казну. Не страшно, если никто не хочет покупать данную собственность. Никто ничего не платит. Карточка Собственности остаётся в Королевской казне.

#### Собирай цветные комплекты!

- рента с этих территорий повышается в два раза!
- можешь строить на них крепости и замки и получать ещё больше ренты! См. разд. «ЗДАНИЯ».

### Занятая Собственность

Если ты остановился на собственности другого игрока, владелец должен запросить у тебя ренту. Если он это сделал, то ты должен заплатить. Если владелец не успел запросить ренту до того, как следующий игрок бросит кубики, ничего платить не надо!



#### Религии

В игре четыре клетки Религий: Старые Боги, Многоликий, Владыка Света и Семеро.

Религии: 1 2 3 4  
Рента:  $\times 1$   $\times 2$   $\times 4$   $\times 8$



#### Территории

Уплати ренту, указанную на карточке Собственности на этот участок.



#### Ордены

В игре две клетки Орден: Цитадель Мейстеров и Чёрный Замок.

Брось оба кубика, чтобы определить размер ренты. Если у игрока 1 Орден, уплати ему половину от выпавшей на кубиках суммы. При необходимости сумму нужно округлить в большую сторону. Если у игрока 2 Ордена, уплати ему сумму, выпавшую на кубиках.

### Поля «Действие»



#### ВПЕРЁД!

Когда ты проходишь или останавливаешься на клетке «ВПЕРЁД», получи  $\times 2$  из Королевской казны.

#### Карточки «Шанс»

Возьми верхнюю карточку с Железного Трона. Прочти карточку вслух и сразу выполни то, что в ней написано. Когда закончишь выполнять задания, положи карточку под низ стопки.

Если карточка позволяет игроку сохранить её до надобности, оставь её у себя. После того, как ты её используешь, положи её под низ стопки.



#### Дотракийская дань и налог Железного Банка.

Заплати в Королевскую казну сумму, указанную на поле.



#### Бесплатная парковка

Отдохни! Дальше ничего не происходит.



### На экскурсии

Не волнуйся. Если ты остановился здесь, просто положи фишку в секцию «На экскурсии».



### Отправляйся в тюрьму

Сразу переставь свою фишку на клетку «В тюрьме»! Не собирай  $\times 2$ , когда проходишь клетку «ВПЕРЁД». Теперь твой ход окончен. Находясь в тюрьме, ты по-прежнему можешь собирать ренту, делать ставки на аукционе, покупать, закладывать или обменивать крепости и замки.

### Как выйти из тюрьмы?

У тебя 3 варианта:

1. Уплати  $\times 5$  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 под низ соответствующей стопки, затем бросай кубики и ходи.
3. Выброси 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 можешь пытаться выбросить дубль. Если к своему третьему ходу в тюрьме ты не выбросишь дубль, уплати  $\times 5$  и ходи согласно последнему числу на кубике.