

Юный

# МИЛЛИОНЕР

Экономическая настольная игра



ПРАВИЛА ИГРЫ

# Юный

## МИЛЛИОНЕР

Экономическая настольная игра

Попробуй себя в роли настоящего бизнесмена!

Начни свой бизнес, расширь его и преврати в монополию – получай доход с других игроков, копи асты и участвуй в различных мероприятиях.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Накопить больше астов, чем у других игроков.

### СОСТАВ ИГРЫ



• Игровое поле из 9 частей;

• Планшет, Игровой кубик – 1 шт.;

• Фишки игроков – 6 шт.;

• Жетоны игроков – 84 шт. (по 14 на игрока);

• Карты «Событие» – 50 шт.;

• Жетоны монет – 1 аст 19 шт., 5 астов 19 шт., 10 астов 18 шт.;

• Купюры – 20 астов 20 шт.;

• Дополнительные фишки – 3 шт.;

• Правила игры, которые вы держите в руках.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Соберите игровое поле и поместите в центре стола.
2. Разместите стопку карт «Событие» возле игрового поля. Оставьте место для колоды сброса.
3. Каждый игрок выбирает цвет и берет 14 соответствующих жетонов.
4. Поместите фишки всех игроков на клетку «Старт».
5. Выберите банкира. Банкир будет брать и выдавать асты игрокам при их взаимодействии с банком. Возле банкира поместите все деньги.
6. Раздайте каждому игроку по 50 астов: 1 купюру в 20 астов, 2 монеты по 10 астов, монету 5 астов и 5 монет по 1 асту.

**Важно: В любой момент игры можно разменивать асты без ограничений!**

7. Определите первого игрока броском кубика.

### ХОД ИГРЫ

Игроки совершают ходы по очереди, право хода передается по часовой стрелке.

В свой ход игрок бросает кубик и передвигает свою фишку на число клеток, равное значению, выпавшему на кубике. В результате перемещения фишки игрок может совершить различные действия в зависимости от того, на какой клетке он остановился. Игроки перемещают фишки по внешнему кругу поля (подробнее в разделе **ВНЕШНИЙ И ВНУТРЕННИЙ КРУГ**).

### КЛЕТКИ ПРЕДПРИЯТИЙ

На игровом поле находится 8 предприятий, каждое из которых состоит из 2 клеток. Игроки могут покупать и продавать предприятия, получать прибыль, создавать и увеличивать монополии.

Если обе половины предприятия принадлежат одному игроку, он считается монополистом этой сферы и получает повышенную прибыль (подробнее в **МОНОПОЛИИ И УВЕЛИЧЕНИЕ ПРЕДПРИЯТИЯ**).

### СВОБОДНОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ

Когда фишка участника останавливается на свободном предприятии (то есть на нем нет жетонов), участник может купить это предприятие или отказаться от покупки.

Для покупки предприятия игрок платит в банк цену, указанную на клетке. После этого он кладет один жетон своего цвета на клетку, становясь ее собственником.



## ЧУЖОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ

Когда игрок останавливается на клетке предприятия, на которой находится чужой жетон, игрок должен заплатить владельцу предприятия сумму, указанную на клетке в пункте «Прибыль».

Если игрок монопольно владеет предприятием, то есть на обеих клетках лежит его жетон, то попавший на монополию участник должен заплатить на 1 аст больше. За увеличенное предприятие тоже придется доплатить (подробнее в **МОНОПОЛИИ И УВЕЛИЧЕНИЕ ПРЕДПРИЯТИЯ**).

Если в Фонде помощи (подробнее в **ФОНД ПОМОЩИ**) есть деньги, то 1 аст выплачивается владельцу предприятия из него, а остальная сумма из личных сбережений игрока. Если в Фонде помощи пусто, игрок должен выплатить всю сумму самостоятельно.

## ВЫКУП ПРЕДПРИЯТИЯ

После того как игрок заплатил владельцу предприятия, данное предприятие можно выкупить у владельца. Для этого игрок платит владельцу цену предприятия, указанную на клетке и умноженную на два. Жетон владельца заменяется, и у предприятия появляется новый хозяин.

Важно: владелец предприятия не может отказаться от его продажи другому участнику. Монополии нельзя выкупать (подробнее в **МОНОПОЛИИ И УВЕЛИЧЕНИЕ ПРЕДПРИЯТИЯ**).

## СВОЕ ПРЕДПРИЯТИЕ

Попав на клетку своего предприятия, игрок ничего не делает, если оно не монопольное.

Если игрок попал на клетку своей монополии, он может увеличить ее.

## МОНОПОЛИИ И УВЕЛИЧЕНИЕ ПРЕДПРИЯТИЯ

Когда игрок попадает на любую клетку своей монополии, игрок может увеличить ее, положив поверх своих жетонов еще один. Таких дополнительных жетонов может быть сколько угодно – игроки ограничены только числом жетонов на руках.

Теперь, если другой игрок попадет на любую из клеток монополии, он должен будет заплатить на 1 аст больше за саму монополию, и еще по 1 асту за каждый дополнительный жетон.

**Пример:** красный игрок выкупил целиком Цех карандашей, то есть на обеих клетках Цеха лежат его красные жетоны. Пройдя круг, красный игрок снова попал на Цех и увеличил его, положив сверху дополнительный жетон.

Зеленый игрок попадает на одну из клеток Цеха карандашей. Он должен заплатить красному игроку 4 аста: 2 – столько написано на самой

клетке Цеха, +1 за монополию, + 1 за дополнительный жетон. Помните, если в Фонде помощи есть деньги, 1 аст зеленый игрок платит оттуда и 3 из своих сбережений.

Если игроку понадобится жетон, чтобы купить новое предприятие, он может забрать один дополнительный жетон со своей монополии в любой момент.

**Важно: монополию нельзя выкупить! Монополия может быть разделена, только если игрок сам продаст в банк ее часть.**



## ПРОДАЖА ПРЕДПРИЯТИЯ

Игрок может продать любое свое предприятие в банк, если ему не хватает денег для какой-либо выплаты. Игрок может продать одно предприятие в банк, чтобы купить другое. Можно продать часть или монополию целиком, сняв при этом все дополнительные жетоны.

Продавая предприятие банку, игрок снимает свой жетон с клетки предприятия и получает из банка сумму денег, равную стоимости предприятия минус прибыль.

**Важно: продавая предприятие в банк, игрок получает меньше денег, чем платил при покупке!**



**Пример:** красный игрок хочет продать свою часть предприятия Цех карандашей. Цена: 5, прибыль: 2. Игрок получает  $5-2=3$  аста, снимает свой жетон, и теперь предприятие снова свободно.



## ВНЕШНИЙ И ВНУТРЕННИЙ КРУГ

Игроки двигаются по внешнему (большому) кругу поля. Остановившись на клетках-развилках «СТАРТ», «ПАРИ», «ДОГОВОР» или «ВЫСТУПЛЕНИЕ», в начале следующего хода перед броском кубика игрок может выбрать, хочет ли он идти по внешнему (большому) или по внутреннему (маленькому) кругу. Если игрок забывает объявить о своем выборе, то он должен перемещаться по внешнему кругу.

**Важно:** проходя развилку, даже начав идти по внутреннему кругу, игрок сворачивает на внешний круг.



**Пример:** фишка красного игрока стоит на клетке «Договор». В начале хода игрок объявляет, что хочет идти по внутреннему кругу. Он кидает кубик, выпадает «1». Так как игрок объявил, что пойдет по внутреннему кругу, он встает на клетку «Инвестиции». Если бы он забыл объявить об этом, то переместился бы на клетку «Положи 3 аста в Фонд помощи».



В следующий ход красный игрок уже стоит на внутреннем круге. Ему ничего не надо объявлять, он просто кидает кубик и совершает ход.

Если выпадет от «1» до «3», он встанет на одну из клеток во внутреннем круге, если выпадет «4» – на «Выступление», и тогда в начале следующего хода снова сможет пойти по внутреннему кругу. При выпадении «5» или «6», игрок продолжит движение по внешнему кругу.

## КЛЕТКИ ПОЛЯ



### СТАРТ

Каждый раз, проходя клетку «Старт», игрок получает доход: 20 астов.

Остановившись на клетке «Старт» (кроме начала игры, когда все игроки и так стоят на клетке «Старт»), игрок также получает доход, и в начале следующего хода может выбрать, идти по внешнему кругу или по внутреннему.



### ПАРИ

Остановившись на клетке «Пари», игрок по своему выбору объявляет ставку: 1, 2 или 3 аста. Все игроки должны поставить столько же астов. После этого, начиная с игрока, попавшего на клетку, все кидают ку-

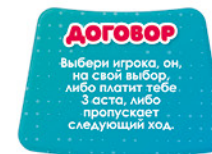
бик. Кто получил больший результат, тот забирает себе все асты.

Если несколько игроков выкинули одинаковое максимальное значение, они перекидывают кубик, пока не выявится победитель.

Если одинаковое максимальное значение у игрока, попавшего на клетку – то он побеждает без перебрасывания. Поэтому, если попавший на «Пари» игрок выкидывает 6, он сразу выигрывает и кубик больше никто их участников не кидает.

В начале следующего хода игрок может выбрать, идти по внешнему кругу или по внутреннему.

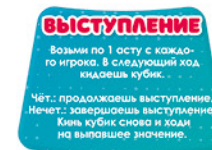
### ДОГОВОР



Остановившись на клетке «Договор», игрок выбирает любого соперника. Соперник на свой выбор должен либо заплатить игроку 3 аста, либо пропустить следующий ход.

В начале следующего хода игрок может выбрать, идти по внешнему кругу или по внутреннему.

### ВЫСТУПЛЕНИЕ



Остановившись на клетке «Выступление», игрок получает по 1 асту от каждого игрока. В начале следующего хода игрок кидает кубик. Если выпало четное значение («2», «4», «6»), игрок продолжает выступление – снова получает по 1 асту от каждого игрока, но не идет дальше.

Если выпадает нечетное значение («1», «3», «5»), игрок завершает выступление. Он еще раз кидает кубик и перемещается на выпавшее значение.

Перед повторным броском кубика игрок может выбрать, идти по внешнему кругу или по внутреннему.



### СОБЫТИЕ

Остановившись на клетке «Событие», игрок берет карту из колоды «Событие», зачитывает ее вслух и выполняет действие, указанное на карте.

Среди карт «Событие» есть карты «Правило». Взяв такую карту, игрок зачитывает ее вслух, а после кладет в центр поля на выделенное место «Правило». Правило действует на всех игроков и прекращает свое действие, как только игроки берут из колоды новое. У некоторых Правил есть досрочное прекращение.

Правила, указывающие на совершение какого-либо действия, при определенных результатах броска распространяются только на значение кубика при движении.



Игрок обязан сразу применить карту «Событие». Если ее действие не может быть выполнено – игрок сбрасывает карту.

Если карты в колоде закончатся, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Если в результате действия карты игроку нужно передвинуть фишку, игрок перемещает ее по ходу движения. Если при этом он пересекает клетку «Старт», игрок получает доход 20 астов.



### РАЗМИНКА

Остановившись на клетке «Разминка», игрок делает выбор – заплатить 5 астов в банк и продолжать сидеть или не платить и играть круг стоя.

Действие разминки прекращается, когда игрок снова проходит мимо клетки «Разминка».



### ТРЕНИРОВКА

Остановившись на клетке «Тренировка», игрок делает выбор – заплатить 5 астов в банк и ничего не делать или не платить, но взять из сброса (если в сбросе пусто, то из колоды) любую карту «Событие» и положить себе на голову.

Если карта упадет с головы, игрок должен выплатить всем игрокам по 1 асту и снова положить карту на голову.

Действие тренировки прекращается, когда игрок снова проходит мимо клетки «Тренировка».



### ФОНД ПОМОЩИ

Остановившись на клетке «Фонд помощи», игрок выполняет одно из двух действий, указанных на клетке: либо добавляет в Фонд помощи 3 аста, либо забирает половину денег из Фонда помощи. Если асты в Фонде не делятся пополам – игрок берет меньшее количество.

Фонд помощи находится в середине поля – асты необходимо класть туда.

Когда клетка или карта «Событие» указывает игроку положить деньги в Фонд помощи, игрок не делает это, если у него меньше 10 астов.

Когда игрок попадает на чье-то предприятие и выплачивает прибыль, то 1 аст выплачивается из Фонда (при условии, что там есть асты), а остальное из личных сбережений игрока.

### КОЛЕСО ФОРТУНЫ

Остановившись на клетке «Колесо фортуны», игрок выполняет следующие действия:



- Ставит дополнительную фишку на любой сектор колеса по своему выбору;
- Делает ставку 2, 4 или 6 астов по своему выбору;
- Кидает три раза кубик и перемещает фишку по колесу фортуны на суммарное выпавшее значение;
- Получает или теряет асты в зависимости от поля, на котором остановилась фишка.

|    |  |
|----|--|
| x2 | Игрок забирает назад ставку и получает столько же из банка.  |
| :2 | Игрок отдает ставку в банк и получает назад половину ставки. |
| +2 | Игрок забирает назад ставку и получает из банка 2 аста.      |
| -2 | Игрок забирает назад ставку и отдает в банк 2 аста.          |
| 0  | Игрок отдает ставку в банк.                                  |

### ТИР



Остановившись на клетке «Тир», игрок выполняет следующие действия:

- Ставит дополнительную фишку на любое значение в цели тира;
- Делает ставку от 1 до 5 астов по своему выбору;
- Кидает один раз кубик;
- Если выпавшее значение равно тому, что выбрал игрок, он получает из банка в 6 раз больше. Если игрок не угадал – он теряет ставку.



### КОМАНДИРОВКА

Остановившись на клетке «Командировка», игрок перемещает свою фишку в соответствии с текстом, указанным на клетке. После перемещения на новую клетку необходимо применить ее эффект. Когда нужно переместиться на любое свое или чужое предприятие, а на поле нет таких, игрок остается на клетке «Командировка».

Перемещаясь по полю, игрок двигает фишку по ходу движения. Если при этом он пересекает клетку «Старт», то получает доход 20 астов.



### ИНВЕСТИЦИИ

Остановившись на клетке «Инвестиции», игрок может либо много заработать, либо прогореть, не получив доходов с инвестиций.

Принимая участие в инвестициях, игрок выполняет следующие действия:



- Делает ставку от 2 до 10 астов;
- Три раза бросает кубик;
- Каждый раз ставит дополнительную фишку на один из значков на поле инвестиций в ряд с выпавшим значением кубика.

**Важно: переставлять фишки или ставить две фишки на один значок нельзя!**

- После этого игрок сравнивает получившуюся комбинацию с вариантами, указанными в подсказке на игровом поле.

Обратите внимание: если у игрока выпадает «6», и единственная иконка в шестом ряду занята, половину ставки сразу необходимо отправить в банк (если сумма не делится ровно, то меньшую часть отправьте в банк). При получении доходов с инвестиций утраченная часть взноса не учитывается.

Если есть совпадения, игрок умножает сумму ставки на указанное в подсказке число и получает эту сумму из банка.

Если совпадений нет, то ставка уходит в банк.



Игрок инвестировал 2 аста в Фонд, у него выпало три листа, и согласно подсказке, он умножает свои инвестиции в 6 раз. Игрок получает из банка 12 астов.

Данная комбинация отсутствует в подсказке, поэтому игрок теряет свои инвестиции.

## БАНКРОТСТВО ИГРОКА

Если игрок должен банку или другим игрокам больше, чем он в состоянии заплатить, и при этом у него нет предприятий, которые он может продать, то игрок объявляется банкротом, и игра заканчивается.

Банк выплачивает все задолженности банкрота остальным игрокам. Игроки подсчитывают свои деньги и определяют победителя.

## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается в одном из четырех случаев:

- Один из игроков купил 10 любых предприятий;
- Один из игроков купил 4 монополии.

**Этот игрок сразу объявляется победителем.**

- Кто-то из игроков обанкротился;
- Все предприятия стали монополиями, но никто не владеет 4 монополиями сразу.

В таком случае побеждает игрок с самым большим капиталом.

Чтобы определить размер капитала:

- Пересчитайте все наличные асты;
- Прибавьте стоимость своих предприятий, не входящих в монополии;
- Прибавьте стоимость монополий – это число указано на поле возле названия предприятия.

При финальном подсчете монополия приносит больше денег, чем на нее было потрачено.

Если у нескольких игроков капитал оказался равным, то побеждает тот, у кого больше монополий.

Гейм-дизайнер: Дроздов Илья.

## УДАЧИ В ИГРЕ!





**СООБЩЕСТВО НАСТОЛЬНЫХ  
ИГР ОРИГАМИ ВКОНТАКТЕ**