

КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

СОБСТВЕННОСТЬ

Свободные объекты собственности

Если вы остановились на улице, которая не принадлежит другим игрокам, нужно ее купить или выставить на аукцион.

Хотите купить?

Заплатите цену, указанную на клетке поля, и возьмите в банке карточку собственника

Не хотите покупать?

Банкир выставляет ее на аукцион. Ставки начинаются с 10 **♣**, и игроки могут повышать ставку минимум на 10 **♣**. В аукционе не нужно придерживать очередь. Банкир закрывает аукцион, если никто не хочет повышать ставку. Игрок, предложивший самую высокую ставку, платит деньги в банк. Не страшно, если никто не хочет покупать собственность. Никто ничего не платит, и карточка собственности остается в банке.

Собирай цветочные комплекты!

Если вам принадлежат все улицы в цветовом комплекте

- Можете удвоить ренту с этих улиц!
- Можете строить отели и взимать еще более высокую ренту!
См. раздел ОТЕЛИ.

Занятые объекты собственности

Если вы остановились на объекте собственности другого игрока, владелец должен запросить у вас ренту, указанную на карточке собственности. Если он это сделал, вы должны заплатить. Если владелец не успел запросить ренту до того, как следующий игрок бросит кубики, ничего платить не надо!

КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЯ



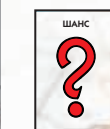
ВПЕРЕД

Если вы проходите через клетку ВПЕРЕД или останавливаетесь на ней, получите в банке 200 **♣**. Если у вас есть фишки декодера, лежащие красной стороной вверх, переверните их зеленой стороной. Так они будут повторно активированы и готовы к дальнейшему использованию!



Общественная казна

Возьмите верхнюю карточку из колоды «Общественная казна». Если на карточке указано действие, которое необходимо выполнить немедленно, прочтите ее содержимое вслух и выполните указания. В остальных случаях придержите карточку у себя, пока не будете готовы ее использовать. После этого положите карточку под низ колоды.



ШАНС

Оказавшись на клетке «Шанс» возьмите одну из карточек «Шанс» в центре поля. Возьмите еще одну из колоды «Шанс» и положите ее лицевой стороной вверх, чтобы заменить карточку, которую вы взяли. Выбранную карточку можно придержать до тех пор, пока она не понадобится. После использования положите ее под низ колоды «Шанс».

Одновременно у вас может быть только одна карточка «Шанс». Если вы попадаете на клетку «Шанс», а у вас уже есть карточка «Шанс», вы можете отправить свою карточку в отбой и выбрать другую по центру поля.

Помните, что прежде чем вы используете карточку «Шанс», любой другой игрок может перевернуть фишку декодера зеленой стороной вверх, чтобы проверить вашу карточку.

См. раздел Проверка подлинности карточек «Шанс».



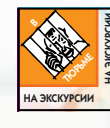
Поезда

Если вы остановились на клетке «Поезд», перейдите на следующий свободный объект недвижимости. Его нужно купить или выставить на аукцион.



Бесплатная парковка

Расслабьтесь! Здесь ничего не происходит.



На экскурсии

Не переживайте. Если вы здесь остановились, просто поставьте свою фишку в сектор «На экскурсии».



Отправляйтесь в тюрьму

Немедленно переместите свою фишку на клетку «В тюрьме»! Вы не получаете 200 **♣** за прохождение клетки ВПЕРЕД. На этом ваш ход завершен. Находясь на клетке «В тюрьме», вы по-прежнему можете собирать ренту, делать ставки на аукционе, покупать отели, использовать карточки «Общественная казна» и торговать. Использовать декодер г-на Монополии нельзя.

Как выйти из тюрьмы?

Есть три варианта.

1. **В начале своего следующего хода заплатите **♣** 50**, а затем бросьте кубики и ходите как обычно.
2. **Если у вас есть карточка «Выйдите из тюрьмы бесплатно» или вы можете купить ее у другого игрока, воспользуйтесь ею** в начале своего следующего хода. Положите карточку под низ соответствующей колоды, затем бросьте кубики и ходите.
3. **В свой следующий ход попробуйте** выбросить дубль. Если получилось, вы свободны! Походите на выпавшее количество клеток, и ваш ход будет завершен. Пробовать выбросить дубль можно не более трех ходов. Если на третий ход в тюрьме дубль не выпал, заплатите **♣** 50, затем бросьте кубики еще раз и походите на выпавшее количество клеток.

ОТЕЛИ



Строительство отелей

Как только вы соберете цветовой комплект, можно начать покупать отели (ждать своего хода необязательно). Оплатите стоимость отеля, указанную на карточке собственности.

На одной улице может находиться только один отель. Обратите внимание на то, что некоторые карточки «Шанс» и «Общественная казна» дают возможность размещать отели на объектах собственности, которые не являются частью полного цветового комплекта.

Не хватает отелей?

Если последний отель хотят купить несколько игроков, банкир должен выставить его на аукцион. Ставки начинаются с 10 **♣**, и любой игрок может повысить ставку минимум на 10 **♣**. Ждать своей очереди не нужно. Платеж поступает в банк.

Не осталось отелей?

Их нельзя купить, пока кто-нибудь не продаст свои.

СДЕЛКИ И ТОРГИ

Вы можете в любой момент покупать, продавать или обмениваться собственностью с другими игроками.

Собственность можно обменивать на деньги, другую собственность и (или) карточки «Выйди из тюрьмы бесплатно». Цену определяют игроки, заключающие сделку.

ПОМОГИТЕ! НЕ МОГУ РАСПЛАТИТЬСЯ!

1. **Постарайтесь собрать деньги.** Если не удается расплатиться по долгам, постарайтесь собрать деньги, продав объекты собственности банку по цене, указанной в клетке поля. Если на объекте собственности находится отель, сначала продайте отель за половину стоимости. При необходимости сумму нужно округлить в большую сторону.
 2. **Если вы все равно не можете погасить все долги, вы становитесь банкротом и выходите из игры!** **Остался долг перед другим игроком?** Отдайте ему любую из карточек «Шанс» и «Общественная казна».
- Остался долг перед банком?**
Положите все свои карточки «Шанс» и «Общественная казна» под низ соответствующей колоды.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда куплена вся собственность. После этого все игроки получают ренту от банка за каждый из своих объектов собственности.

- Собирайте двойную ренту с собственности полного цветового комплекта.
- Для объектов собственности с отелем собирайте ренту за отель.

После этого все игроки подсчитывают свои деньги. Не нужно использовать декодер для определения их подлинности.

Побеждает игрок, у которого больше денег (настоящих или фальшивых)!

Наименования и логотипы HASBRO GAMING и MONOPOLY, а также отличительный дизайн игрового поля, четыре угловых клетки, имя и персонаж МИСТЕРА МОНОПОЛИИ и отличительные элементы игрового поля и частей игры являются товарными знаками Hasbro, Inc. для игры в торговлю недвижимостью и игрового оборудования. © 1935, 2021 Hasbro.

MONOPOLY, HASBRO и все сопутствующие товарные знаки и логотипы являются товарными знаками Hasbro, Inc. © 1935, 2021 Hasbro. Изготовитель: «Хасбро СА», Адрес: Рю Эмиль Боша 31, 2800 Делемонт, Швейцария. Импортёр и организация, уполномоченная на принятие претензий от покупателей: ООО «Хасбро Раша», 125167, г. Москва, Ленинградский проспект, д. 37а, корп. 4, помещение XXVII, комната 27. Срок службы: 10 лет. Дата производства указана на упаковке (месяц/год).



РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ
www.monopoly.com

0421F2674121

◆ Динамичная игра в торговлю недвижимостью ◆

MONOPOLY

ДЕКОДЕР



В этой версии игры "Монополия" ничему нельзя верить! Вы будете перемещаться по полю, покупая собственность и пытаясь заработать состояние, однако будьте начеку! В любой момент у вас могут оказаться фальшивые деньги или карточки «Шанс», а вы даже не будете знать об этом! Используйте фишки декодера мистера Монополия, чтобы разоблачить других игроков с фальшивыми деньгами или карточками и заставить их заплатить!

В КОМПЛЕКТЕ

- Игровое поле
- Пластиковый декодер
- 6 фишек
- 22 карточки собственности
- 14 карточек «Общественная казна»
- 24 карточки «Шанс»
- 12 картонных фишек декодера
- 12 отелей
- 2 игровых кубика
- Пачка игровых денег

ВНИМАНИЕ: опасность удушья – мелкие детали. Для детей старше 3 лет.

8+



F2674

2-6

ЧТО НОВОГО В ИГРЕ «MONOPOLY: ДЕКОДЕР»?



Фальшивые



Настоящие

Найдите фальшивые деньги!

На каждой купюре есть рисунок в виде лица мистера Монополия, которое можно увидеть только с помощью декодера мистера Монополия. На некоторых купюрах мистера Монополия изображен в маске, которая указывает на то, что эта купюра фальшивая. Каждый раз когда игрок платит за что-то или разменивает деньги в банке или у другого игрока, вы можете задействовать фишку декодера, а затем использовать декодер для проверки одной из этих купюр. В случае обнаружения фальшивых купюр вы можете оставить их себе! Они будут учитываться в конце игры при определении победителя!

Карточки «Шанс» также могут быть фальшивыми!

Положите карточки «Шанс» лицевой стороной вверх по центру поля. Все они будут выглядеть ценными; с их помощью вы сможете делать такие вещи, как не платить ренту или получить отель бесплатно. Однако остерегайтесь фальшивок!

Каждый раз, когда другой игрок пытается использовать карточку «Шанс», вы можете задействовать фишку декодера, а затем использовать декодер для проверки одной из карточек. Если мистер Монополия на этой карточке изображен в маске, эта карточка фальшивая! Этот игрок должен сдать карточку в отбой, а вы получаете вознаграждение от банка 100 **М**!



Клетки поля немного отличаются.

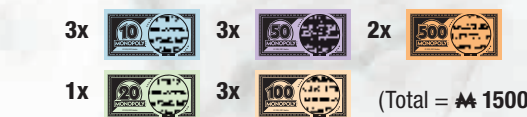
Здесь нет ни коммунальных предприятий, ни налогов, и вместо того чтобы покупать железные дороги, вы можете сесть в поезд и добраться до следующего свободного объекта недвижимости. Так вы сможете потратить эти деньги как можно скорее, желательно до того, как вас поймают с фальшивыми деньгами!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выберите игрока, который будет банкиром. Банкнотчик отвечает за:
 - деньги банка;
 - карточки собственности;
 - отели;
 - аукционы.

Банкир тоже может играть, но он должен хранить свои деньги отдельно от денег банка.

- 2 Банкнотчик тасует все купюры. Затем выдает каждому игроку.



- 3 Перемешайте карточки «Общественная казна» и положите их сюда лицевой стороной вниз.

- 4 Перемешайте карточки «Шанс», вытащите три из них и положите их сюда лицевой стороной вверх по одной в соответствующем месте.

- 5 Остальные карточки «Шанс» из колоды положите сюда лицевой стороной вниз.

- 6 Каждый игрок выбирает фишку и кладет ее на клетку ВПЕРЕД.

- 7 Положите кубики рядом с игровым полем.

- 9 Каждый игрок берет по две фишки декодера. Положите свои фишки перед собой зеленой стороной вверх.

- 8 Положите сюда декодер.



ИГРА

Как выиграть

Перемещайтесь по полю, стараясь заработать как можно больше денег! Попробуйте поймать других игроков с фальшивыми деньгами и карточками «Шанс», при этом следите за тем, чтобы не попасться самому.

Игра заканчивается, когда куплена вся собственность. Выигрывает игрок, заработавший наибольшее количество денег (настоящих или фальшивых)!

Кто ходит первым?

Каждый игрок бросает оба кубика. Игру начинает игрок, которому выпало наибольшее количество очков. Затем ход переходит к игроку слева.

В свой ход

- 1 Бросьте оба кубика.
- 2 Переместите фишку на выпавшее количество клеток по часовой стрелке.
- 3 В какой клетке игрового поля вы оказались? Следуйте указаниям для этой клетки. См. раздел КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ. **Выпал дубль?** Снова бросьте кубики и походите. **Осторожно!** Если у вас выпадает дубль три раза подряд, вы немедленно отправляетесь в тюрьму! Третий ход вы пропускаете.
- 4 Ваш ход завершен. Передайте кубики игроку слева.

Поскольку вы будете проверять деньги в течение всей игры, каждый раз расплачиваясь с банком, положите ее под низ соответствующей стопки.

ДЕКОДЕР МИСТЕРА МОНОПОЛИЯ

В ходе игры вы будете использовать фишки декодера для разоблачения фальшивых денег и карточек «Шанс» с помощью декодера г-на Монополии.

Фишки декодера

Чтобы использовать декодер мистера Монополия, необходимо потратить одну из фишек декодера. У каждой фишки есть зеленая и красная сторона. В начале игры у всех игроков по две фишки декодера, перевернутых зеленой стороной вверх. Фишки, которые лежат зеленой стороной вверх, являются активными, то есть игрок может использовать одну из них для проверки денег или карточек «Шанс» другого игрока. Исползованную фишку необходимо перевернуть красной стороной вверх. Она становится неактивной, то есть ее нельзя использовать до следующей активации. Повторно активировать фишки декодера, лежащие красной стороной вверх, можно после прохождения клетки ВПЕРЕД!



Зеленый цвет указывает на то, что вы можете использовать фишку!

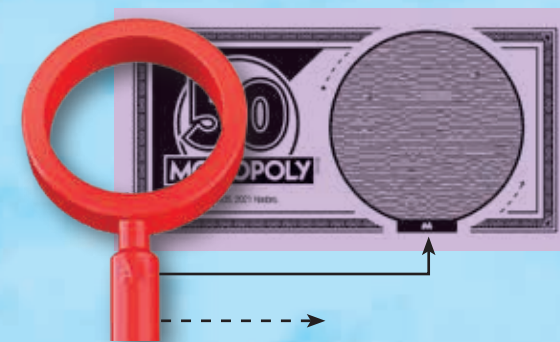


Красный цвет означает, что для активации карточки необходимо попасть на клетку ВПЕРЕД.

Использование декодера

Чтобы воспользоваться декодером, расположите его стекло над купюрой или карточкой «Шанс» так, чтобы вместо зашифрованного рисунка появились четкие символы.

- Во время использования декодера обязательно кладите купюры или карточки на ровную поверхность.
- Возьмите декодер так, чтобы изображенный на нем символ **М** был направлен вверх, совместите символ **М** на декодере с символом **М** на купюре или карточке «Шанс».
- Если четкий рисунок не появляется, поворачивайте декодер влево или вправо до тех пор, пока не увидите символы, спрятанные под зашифрованным изображением.



Выявление фальшивых денег

Каждый раз когда игрок платит банку или другому игроку разменивает деньги в банке или у другого игрока, любой другой игрок может использовать фишку декодера для проверки подлинности таких купюр с помощью декодера. Свои деньги проверять нельзя.

Как проверить ДЕНЬГИ другого игрока.

- 1 Как только он возьмет в руки свои купюры, быстро сообщите о своем намерении проверить их. Вы должны сказать об этом до того, как игрок завершит процесс оплаты или размена.
- 2 Переверните одну из своих зеленых фишек декодера красной стороной вверх.
- 3 Выберите одну из купюр, которыми игрок пытается воспользоваться.
- 4 Разместите стекло декодера мистера Монополия над зашифрованным рисунком на этой купюре.

Если она фальшивая, объявите об этом остальным игрокам и оставьте ее себе!

Игрок, чью купюру вы проверили, должен использовать больше купюр для завершения платежа.

*Например, если игрок платил банку 100 **М** двумя купюрами номиналом по 50 **М**, а одна из них оказалась фальшивой, фальшивую купюру вы забираете себе, а этот игрок должен отдать еще 150 купюрами любого номинала, чтобы завершить оплату.*

Любой игрок, в том числе и вы, может перевернуть фишку декодера зеленой стороной вверх, чтобы также проверить эту купюру!

Если проверяемая купюра окажется настоящей, ничего не происходит. Игрок завершает свой ход.

СОВЕТЫ ПО ИСПОЛЬЗОВАНИЮ ФАЛЬШИВЫХ ДЕНЕГ

Если вы знаете, что у вас есть фальшивые купюры, постарайтесь придержать их до конца игры. Они будут засчитываться как настоящие! Кроме того, так другие игроки не будут знать, использовали вы их или нет. Для этого вы можете тасовать купюры в руках или держать их перед собой, так вы будете знать, какие из них фальшивые, в отличие от других игроков.

Проверка подлинности карточек «Шанс»

Когда кто-либо из игроков собирается воспользоваться карточкой «Шанс», любой другой игрок может использовать фишку декодера, чтобы воспользоваться декодером. Свою карточку «Шанс» проверять нельзя.

Как проверить КАРТОЧКУ «ШАНС» другого игрока.

- 1 Быстро сообщите о своем намерении проверить карточки другого игрока до того, как он воспользуется ними!
- 2 Переверните одну из своих зеленых фишек декодера красной стороной вверх.
- 3 Разместите стекло декодера мистера Монополия над зашифрованным рисунком на карточке «Шанс».
- 4 Если карточка окажется фальшивой, сообщите об этом остальным игрокам. Затем положите эту карточку под низ стопки с карточками «Шанс» и получите в банке вознаграждение в размере 100 **М**!

Если проверяемая карточка окажется настоящей, игрок, вытаснувший карточку, сможет ею воспользоваться. С вами ничего не происходит.



Фальшивые деньги выглядят вот так! Г-н Монополия в маске!



Настоящие деньги выглядят вот так!



Фальшивые карточки выглядят вот так! Мистер Монополия в маске!