



МОНОПОЛІЯ по ЗСУшному

ПРАВИЛА ГРИ

Слава Україні!

Не ми розпочали цю війну, проте саме ми маємо її виграти. Перемоги на полі бою забезпечує ЗСУ, а задача мирних громадян – підтримувати продуктивну економіку.

Монополія по ЗСУшному – це настільна гра на основі класичної Монополії, яка дозволить купувати, орендувати і продавати власність, наближаючи перемогу цивілізації над силами московської темряви.

Завдяки грі у гравців розвиватиметься здатність будувати довгострокову стратегію, вміння правильно вкладати гроші і концентрувати увагу. Хтось проявить себе як хитрий стратег, а хтось – як жадібний і підступний ділок. Мета гри одна: залишитися тим останнім, хто в жорсткій конкурентній боротьбі зуміє втримати свій бізнес, тісно пов'язаний з обороною України, на плаву.

Принцип гри: право на будь-яку нічийну власність можна купити, якщо ваша фішка опинилася на ділянці з нею, і у вас достатньо грошей для цього. Від покупки можна відмовитися – тоді право власності зможе придбати той із суперників, хто опиниться на ділянці об'єкта наступним. Якщо ж гравець відвідує об'єкт, котрий вже перебуває у чиєй власності, йому доведеться сплатити власникові встановлену вартість відвідування. Власник може прокачувати об'єкти, що йому належать, за гроші – це сприятиме підвищенню вартості відвідування для інших гравців. За потреби в грошах власник об'єкта може закласти його в банк під заставу.

Потрапивши на поле «Держбюджет» або «Шанс», гравець тягне верхню картку відповідного типу і змушений виконувати її припис. Опинившись на полі «Премія», гравець отримує безповоротну дотацію від Банку на суму 200 гривень.

Початок гри

Серед учасників необхідно обрати людину, яка виконуватиме обов'язки Банку, і домовитися про однаковий для всіх строк викупу застави (див. розділ «Застава»). Кожен гравець отримує ігрову фішку і 7000 гривень. Спеціальні картки «Шанс» і «Держбюджет» розміщуються сорочкою догори на ігровому полі в місцях, позначених відповідним знаком. Картки права власності викладаються довкола ігрового поля, частково підсунутими під нього – кожна біля того об'єкта, за який відповідає.

Ігрові фішки учасників розташовуються на полі «Старт». Черговість ходів можна визначити, кинувши кубики – першим ходитиме той, у кого випало більше значення.

Хід гри

Гравці ходять, по черзі кидаючи ігрові кубики і рухаючи фішки за годинниковою стрілкою. Одночасне перебування на одному полі дозволено для кількох гравців, але кожен має виконати дії, зумовлені специфікою поля, на якому довелося зупинитися:

- нічийний об'єкт дозволяє купити право власності на нього;
- чужий об'єкт можна відвідати на умовах обов'язкової сплати вартості відвідування;
- поле «Премія» дозволяє отримати кошти від Банку просто так;
- поле «Догана», «Донат ТРО» або «Донат ЗСУ» означає обов'язкову сплату коштів на користь Банку;
- на полі «Шанс» або «Держбюджет» необхідно отримати відповідну картку і виконати її припис;
- поле «Дозаправка» не вимагає від гравця жодних дій;
- поле «Гауптвахта» означає пропуск ходів;
- поле «Зіграти в кості» дозволяє кинути кубики тричі без права ходу – якщо випаде дубль, гравець отримує винагороду від Банку в розмірі 1500 гривень.

Дубль (однакові числа на двох кубиках) значимітимуть, що гравець повинен кинути кубики заново, не ходячи. Якщо дубль у гравця випадає тричі поспіль, він опиняється на полі «Гауптвахта», а свій хід робить наступний гравець. Хід чужою фішкою розцінюється як порушення і вимагає сплати штрафу в розмірі 200 гривень на користь Банку.

Звершене проходження кола супроводжується виплатою коштів – як тільки гравець знову зупиниться на полі «Старт» або успішно проміне його, Банк виплачує йому 1500 гривень.

Поле «Зіграти в кості»

Зупинившись на цьому полі, гравець отримує право кинути ігрові кубики тричі. Мета – викинути дубль: якщо вдасться, Банк виплатить гравцеві 1500 гривень. Більше однієї винагороди отримати не можна – якщо вдалося викинути дубль із першої чи другої спроби, подальші спроби припиняються.

Купівля права власності

Потрапивши на клітинку з нічийним об'єктом, гравець може купити право власності на нього – для цього слід сплатити Банкові номінальну вартість об'єкта і забрати картку права власності з-під ігрового поля. Гравець має право відмовитися від покупки і під час просування по колу, так і примусово – за три викинуті дублі поспіль. Мета гравців – викупити всі об'єкти в Банку, створивши монополії, коли двома об'єктами однакового кольору володіє один гравець.

Володіння правами власності

Якщо об'єкт ваш, кожен із суперників повинен сплачувати встановлену правилами вартість відвідування, вказану на картці права власності, якщо опиниться на відповідній клітинці. Власник повинен негайно реагувати на відвідування своїх об'єктів суперниками, вимагаючи належних йому грошей – якщо наступний гравець устиг кинути кубики, вартість відвідування вже стягувати не можна. Закладена власність гравцеві тимчасово не належить – відповідно, він не має права стягувати з суперників вартість її відвідування.

Володіння правами власності на обидва об'єкти певного кольору (крім тих, що обведені пунктиром) створює монополію. Монополіст має право покращувати (прокачувати) свої об'єкти, підвищуючи їхній рівень. Для об'єктів, обведених пунктирною лінією («Парки військової техніки», «Ринки», «Електростанції») прокачку та створення монополій не передбачено – вартість їх відвідування зростає в залежності від кількості об'єктів одного типу у власності одного гравця.

Поки об'єкт не був прокачаний, йому присвоєно нульовий рівень. Прокачувати об'єкти можна відразу, щойно було сформовано монополію, обов'язково перебуваючи на одному з об'єктів монополії і сплативши Банкові вартість прокачки. Щоби прокачати свій об'єкт у будь-який момент пізніше, гравець повинен знову опинитися на полі одного з об'єктів створеної монополії і перед киданням кубиків у свій наступний хід сплатити Банкові суму, вказану в картці права власності як вартість прокачки. Для позначення рівня прокачки використовуються стікери з указаними номерами рівня – отримати їх можна в Банку. Якщо об'єкт прокачаний до певного рівня, це підвищує вартість його відвідування для суперників.

Гравець зацікавлений у створенні монополії, тому може перед киданням кубиків у свій хід домовлятися з суперниками про обмін або продаж прав власності на потрібні об'єкти на будь-яких умовах. Однак монополія не вважається діючою, поки хоча б один із об'єктів, що її формують, перебуває під заставою.

Поля «Шанс» і «Держбюджет»

Опинившись на одному з таких полів, гравець тягне з колоди верхню картку, умови якої заздалегідь не бачить, оскільки картки розміщено сорочкою догори. Продемонструвавши присутнім написане на картці, гравець виконує припис. Коли припис виконано, картку кладуть назад у колоду, в самий низ.

Поля «Премія», «Догана», «Донат ТРО», «Донат ЗСУ»

Ці поля мають стандартний, фіксований припис – отримати конкретну суму або сплатити її в Банк.

Поля «Дозаправка» і «Гауптвахта»

Потрапляння на поле «Дозаправка» для гравця нешкідливе – його хід вважається завершеним без можливості купити право власності на будь-який об'єкт, але також без різноманітних сплат на користь Банку і без пропуску ходів. На «Гауптвахту» гравець потрапляє як під час просування по колу, так і примусово – за три викинуті дублі поспіль. Потрапляння на «Гауптвахту» означає пропуск двох найближчих ходів, проте існують альтернативні варіанти відбуття покарання:

- сплатити Банкові 700 гривень, або
- виконати 30 віджимань від підлоги (для хлопців) чи 20 присідань (для дівчат).

Якщо гравець потрапляє на «Гауптвахту» завдяки трьом дублям або припису картки «Шанс», його пересування відбувається проті годинникової стрілки – плату за проїзд коло він не отримує.

Поля «Парки військової техніки», «Ринки», «Електростанції»

Право власності на об'єкти, обведені пунктирною лінією, також може бути придбано з наступним стягненням вартості відвідування з усіх суперників. Проте є принципові відмінності – таке майно неможливо прокачати. Вартість відвідування таких об'єктів збільшується в залежності від того, наскільки багато однотипного майна належить власникові.

Банк

Роль Банку виконує учасник гри, який може як бути, так і не бути одним із конкуруючих гравців. Банк видає гравцям кошти на старт гри, а також приймає і виплачує кошти, надані у зв'язку з виконанням приписів карток «Шанс» і «Держбюджет», стягує оплату за дострокове звільнення з «Гауптвахти» і приймає донати на користь ТРО і ЗСУ, фінансує премії і плати за завершення кола. На початку гри в Банку зберігаються стікери прокачки об'єктів, які обмінюються Банком на їхню номінальну вартість. Також Банк приймає майно під заставу за заставну вартість, указану на картці права власності.

Банкрутство

В ігровому процесі рано чи пізно виникає ситуація, коли хтось із гравців накопичує борги і не може переkritи їх навіть продажем усіх своїх активів. Такого гравця оголошують банкрутом, і він вибуває з гри. Уся власність банкрута переходить до Банку, а той розраховується з іншими гравцями, якщо борг був перед ними. Об'єкти, що належали банкруту, з'являються у вільному продажу, як на початку гри.

Відповідно, переможцем стає гравець, котрому вдалося побачити банкрутство всіх суперників.

Прокачка

Якщо гравець володіє двома об'єктами однакового кольору (крім тих, що обведені пунктирною лінією), то він створив монополію, і може перехити до прокачки своїх об'єктів із метою збільшення вартості їхнього відвідування. Щойно придбаний об'єкт має нульовий рівень прокачки, але його можна прокачати, сплачуючи Банкові вартість, вказану у картці права власності, і отримуючи за це спеціальні стікери з указаним номером рівня.

Перехід із рівня на рівень відбувається поступово, по одному за хід. Не можна за один хід підвищити прокачку об'єкта значно більше рівнів, навіть якщо на це вистачає грошей; водночас у механізмі монополії не може один об'єкт бути об'єктом вищого рівня, ніж інший. Виконувати прокачку необхідно у свій хід – до того, як буде кинуто кубики, і тільки за умови, що фішка гравця опинилася на одному з об'єктів діючої монополії.

Потребуючи додаткових грошей, гравець може понижувати рівень своїх об'єктів, отримуючи взаємін гроші від Банку. Продаж рівнів здійснюється так само поступово, як і прокачка – не більше, ніж по одному для кожного об'єкта за один хід, і виключно перед тим, як було кинуто кубики.

Продаж прав власності

Власник може продати право власності на об'єкт будь-кому серед суперників, узгодивши ціну за бажанням сторін. Предметом розрахунку можуть стати рівні ігрової цінності, крім рівнів прокачки – гроші, інші об'єкти (обмін). Будь-яка угода з продажу об'єктів відбувається до того, як гравець, котрий її пропонує, кинув кубики.

Застава

Віддати під заставу можна об'єкт будь-якого рівня, з усіма рівнями прокачки за один раз. Поки об'єкт перебуває під заставою, власник ним не розпоряджається – не може продати його чи обміняти, і так само не отримує вартість відвідування від конкурентів, якщо вони потрапили на відповідне поле; у той же час інший об'єкт монополії, якщо його не було закладено, продовжує приносити прибуток як зазвичай, водночас вводиться заборона на його прокачку, котра діє до викупу закладеного майна. Позначається закладене майно наступним чином: картка права власності перевертається сорочкою догори і частково вкладається під ігрове поле навпроти того об'єкта, за який відповідає. Закладаючи майно, власник робить це з метою отримання грошей у Банку в борг. Сума, яку Банк дає в борг під заставу, розраховується так:

- застава об'єкта нульового рівня здійснюється під заставну вартість, вказану у картці права власності на об'єкт;
- кожен із перших трьох рівнів прокачки забезпечує суму, що дорівнює заставній вартості об'єкта нульового рівня;
- четвертий рівень прокачки забезпечує суму, що дорівнює заставній вартості об'єкта нульового рівня плюс 200 гривень.

Приклад: якщо заставна вартість на картці права власності вказана як 300 гривень, то об'єкт нульового рівня можна віддати під заставу за 300 гривень, першого – за 600, другого – за 900, третього – за 1200, четвертого – за 1700.

Власник закладеного зобов'язується повернути заборонити у повному обсязі до певного об'єкта гри (за певну кількість ходів, до кінця зобов'язується так далі – однакові для всіх строк визначається двома явними на початку гри за спільною згодою), без нарахування відсотків. Якщо це зобов'язання не виконано, об'єкт переходить у власність Банку. Крім того, при втраті одного з об'єктів монополії остання руйнується – відповідно, об'єкт, що залишився у власності гравця, втрачає всі існуючі рівні прокачки. Банк компенсує скасування рівнів грошима за наступною формулою: за кожен із перших трьох рівнів – заставну вартість об'єкта, прописану у картці права власності на нього, а за четвертий – заставну вартість плюс 200 гривень.

Для підтримання конкурентного духу гри заборонено надання позик між гравцями – учасники повинні жорстко конкурувати один із одним, не допомагаючи зберігати цінності і не затягуючи цим партію.