



МОНОПОЛИЯ

Настольная игра, обучающая торговле недвижимостью

NICKELODEON

Губка Боб
Квадратные Штаны

8+ 2-6
ИГРОКОВ

Давай поплаваем по Бикини Боттом.

По мере путешествия вы сможете покупать и продавать недвижимость, строить ананасовые домики и открывать Красти Крабы. Вы сможете даже брать деньги с друзей, когда они заедут погостить. Будьте осторожны с тратами, иначе вы можете обанкротиться!

Последний кто останется в игре выигрывает!

Играйте по правилам классической Монополии, или добавьте специальные “Правила Планктона”, чтобы устроить запоминающееся приключение – выбор за вами!

Если вы никогда не играли в классическую МОНОПОЛИЮ, обратитесь к стандартным правилам на страницах 4-13. Затем загляните на страницы 2 и 3, чтобы изучить возможности данной игры и ее отличия от классической версии

Содержимое

Игровое поле, 6 коллекционных жетонов Губка-Боб-Квадратные-Штаны,
28 карточек на права собственности, 16 Карточек-Спасателей,
16 Карточек из Сундука с Сокровищами,
1 пачка денег МОНОПОЛИИ,
32 Ананасовых домика,
12 Красти Крабов,
1 монета Планктона,
2 кубика



Что одинакового?

- * Стандартные правила.

Что разного?

- * **Карточки-Спасатели** заменяют обычные карточки ШАНС.
- * **Карточки из Сундука с Сокровищами** заменяют обычные Общественная казна.
- * Клетки Игрового поля и соответствующие карточки на Права Собственности олицетворяют недвижимость **Бикини Боттом**. Все номиналы соответствующих карточек такие же, как в обычной МОНОПОЛИИ.
- * Вы можете выбирать из 6 коллекционных жетонов Губка-Боб-Квадратные-Штаны.
- * В традиционных местах Остановки, версия Губка-Боб-Квадратные-Штаны предлагает 4 вида **Транспортных Средств**: Автобус Анчоус, Велотур Бикини Боттом, Аренда Грузовых Монстров и Учебная Лодка Миссис Пафф.
- * 2 вида коммунальных услуг – **Электричество Бикини Боттом** и **Водоснабжение Бикини Боттом**.
- * **Пузырьковый Налог** вместо стандартного Налога на Прибыль; и **Налог «Служащий месяца»** вместо Супер Налога.
- * Вместо Домов и Отелей, вы будете использовать **Ананасы** и **Красти Крабы**.
- * Дополнительные **правила Планктона** и **Монета Планктона** добавляют еще больший интерес в эту специальную версию МОНОПОЛИИ!



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ПЛАНКТОНА



Планктон замышляет похитить рецепт Пирожков Краббиса, чтобы вытеснить Красти Краба из бизнеса. Это дополнительное правило позволяет игрокам передвигать Планктона по полю, в то время как игроки выкидывают единички. Игра заканчивается, когда Планктон достигает Красти Краба.

Поместите Монету Планктона в Лабораторию Планктона (1ая клетка). С этого момента, каждый раз как игрок выкидывает 1, Планктон двигается на 1 клетку. После того, как вы подвинули Планктона, двигайте свою собственную фишку.

Когда вы попадаете на одну и ту же клетку с Планктоном...

- * Если собственностью никто не владеет, вы можете стать владельцем **БЕСПЛАТНО**.
- * Если собственностью владеют, вы должны заплатить собственнику **ДВОЙНУЮ** ренту. Когда Планктон доходит до Красти Краба (последняя клетка), игра сразу заканчивается. Игрок, который бросил кубики **НЕ** заканчивает свой ход.

Игроки подсчитывают:

1. Наличные деньги;
2. Незаложенную недвижимость, средства транспорта и коммунальные услуги, по стоимости, указанной на поле;
3. Заложенную недвижимость, по половине стоимости, указанной на поле;
4. Ананасовые домики, по цене покупки;
5. Красти Крабов, по цене покупки, включая стоимость Ананасовых домиков. Игрок с наибольшим количеством денег выигрывает.



СТАНДАРТНЫЕ ПРАВИЛА МОНОПОЛИИ

КОРОТКО ОБ ИГРЕ

МОНОПОЛИЯ – игра по покупке, продаже и аренде Собственности с целью увеличения своего богатства – самый богатый игрок становится окончательным победителем.

Начиная с клетки «СТАРТ», двигайте свои фишки по игровому полю в соответствии с тем, что выпадает на кубиках. Когда вы оказываетесь на Собственности, которая еще никому не принадлежит, вы можете купить ее у Банка. Если вы решаете не покупать ее, она торгуется на аукционе по самой высокой предложенной цене. Игроки, владеющие собственностью, собирают арендную плату с тех, кто там останавливается.

Сооружение Ананасов и Красти Крабов значительно увеличивают арендную плату, поэтому нужно построить максимальное количество этих Сооружений. Если вам нужны деньги, Банк может выдать кредит под залог Собственности.

Вы должны всегда выполнять указания по карточкам Сундука Сокровищ и карточкам-Спасателям. Иногда вас могут посадить в Тюрьму!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Остаться единственным не обанкротившимся игроком.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Разложите Ананасы, Красти Крабов, Карточки на права собственности и деньги (в порядке возрастания) в секции игрового лотка.
2. Разберите Карточки-Спасатели и карточки Сундука с Сокровищами, перемешайте их и положите лицевой стороной вниз на соответствующие места игрового поля.
3. Каждый игрок должен выбрать фишку и поставить ее на поле «СТАРТ».



4. Банкир и Банк

Один из игроков становится Банкиром. Если игроков больше пяти, игрок может только выполнять функции Банкира и не играть.

Банкир раздает каждому игроку по 1500 тыс. рублей следующим образом:

Две купюры x 500 тыс. рублей

Одну x 50 тыс. рублей

Две x 10 тыс. рублей

Пять x 1 тыс. рублей

Четыре x 100 тыс. рублей

Одну x 20 тыс. рублей

Одну x 5 тыс. рублей

Банкир распоряжается не только деньгами, но и Карточками на права собственности, и Ананасами, и Красти Крабами, пока игроки их не купят. Банкир также выплачивает зарплаты, бонусы, выдает деньги под залог, когда это требуется и собирает все налоги, штрафы, займы и проценты. В случае аукциона, Банкир является аукционистом. Банк никогда не может «обанкротиться», но может эмитировать необходимое количество денег в форме долговых расписок на обычной бумаге.



5. Игроки бросают оба кубика. Игрок у которого выпадет больше, кидает кубики первым и передает ход сидящему слева игроку.

ИГРА

В свой ход, бросайте оба кубика и двигайтесь по часовой стрелке в направлении стрелочки. Клетка, на которой вы остановитесь, подскажет вам, что делать. Две или более фишек могут находиться на одной и той же клетке в одно и то же время. Вы можете предпринять одно из следующих действий в соответствии с клеткой, на которой вы остановились:

- * купить Собственность (включая Сооружения, Коммунальные Услуги и Транспортные Средства)
- * заплатить аренду, остановившись на чужой Собственности
- * заплатить налоги
- * получить Карточку-Спасатель или карточку Сундука Сокровищ
- * пойти в Тюрьму
- * отдохнуть на Бесплатной Парковке
- * получить зарплату 200 тыс. рублей
- * "Только Зайти" в Тюрьму.

Дубли

Если вы выкидываете дубль, двигайте вашу фишку и осуществляйте свой ход. Затем бросьте кубики еще раз и сходите опять. Если вы выбрасываете дубль три раза подряд, вы должны пройти в Тюрьму.

ЕСЛИ ВЫ ПРОХОДИТЕ ПОЛЕ «СТАРТ»

Каждый раз, когда вы останавливаетесь или проходите поле «СТАРТ», вам выплачивают 200 тыс. рублей из Банка. Вы можете получить 200 тыс. рублей дважды, например, если вы попадаете на поле Спасатель или Сундук Сокровищ сразу после прохождения «СТАРТА» и вам достается карточка «Вперед на поле СТАРТ».

Покупка Собственности

Если вы останавливаетесь на бесхозной Собственности (то есть, на Собственности, на которую ни у одного игрока нет карточки Права Собственности), у вас есть преимущественное право ее покупки. Существует три типа Собственности – Сооружения, Коммунальные услуги и Транспортные Средства. Если вы решите ее купить, заплатите Банку сумму, указанную на клетке.

В обмен на это, в качестве подтверждения вашего владения, вы получите карточку Права Собственности, которую вы должны держать лицевой стороной вверх перед собой. Если вы решите не покупать, Банкир должен немедленно провести аукцион, чтобы продать Собственность по наивысшей предложенной цене, начиная с любой цены, которую другой игрок захочет заплатить. Даже если вы отказались покупать по стартовой цене, вы тоже можете присоединиться к торгам.

Владение Собственностью

Владение Собственностью позволяет вам собирать арендную плату со всех «временных обитателей», которые останавливаются на этой клетке. выгоднее владеть всеми игровыми полями в одной цветовой группе – другими словами, иметь монополию. Вы сможете строить дополнительные опции на любом поле в цветовой группе.



Арендная Плата

Если вы останавливаетесь на Позии, которая была куплена другим игроком, вас могут попросить заплатить арендную плату. Игрок, владеющий этой Позией должен попросить вас заплатить арендную плату до того, как следующий игрок кинет кубики. Сумма платежа указана на карточке Права Собственности на эту Позию и может изменяться в зависимости от количества зданий на ней. Если игрок владеет всеми позициями в пределах цветовой группы, арендная плата на незастроенных участках удваивается. Однако игрок, владеющий всеми Позиями в пределах одной цветовой группы, не может брать двойную арендную плату, если хотя бы одна из позиций заложена. Если на Позии были построены Ананасы или Красти Крабы, аренда возрастет и будет указана на карточке Права Собственности. Арендная плата на заложенной Собственности не выплачивается.

Остановка на Коммунальных Услугах

Остановка на этих клетках позволяет вам купить их, если они еще свободны. Как и в случае с любой другой собственностью, вы должны заплатить банку сумму, указанную на поле. Если кто-то уже владеет Коммунальными Услугами, вас могут попросить заплатить арендную плату в соответствии с цифрами, выпавшими на костях, когда вы попали на эту клетку. Если игрок владеет только одной Коммунальной Услугой, аренда составит четыре размера вашего броска. Однако, если он владеет обеими Услугами, вы должны заплатить сумму, равную десяти размерам вашего броска..

Если вы решите не покупать Коммунальную Услугу, Банкир должен провести аукцион, чтобы продать ее по наивысшей предложенной цене. Вы тоже можете принять участие в аукционе.

Остановка на Транспортных Средствах

Если вы первый, кто остановился здесь, вы можете купить Транспортное Средство. В противном случае, Банкир устраивает аукцион; даже если сначала вы отказались купить его, вы можете принять участие в торгах. Если Транспортным Средством уже кто-то владеет, вы должны заплатить арендную плату, указанную на карточке Права Собственности. Сумма может изменяться в зависимости от количества Транспортных Средств, которыми владеет игрок.

Остановка на “Спасателе” и “Сундуке Сокровищ”

Остановка на этих клетках означает, что вы должны взять соответствующую карточку сверху стопки. Эти карточки могут вас попросить:

- * подвинуть вашу фишку
- * заплатить деньги – например, налоги
- * получить деньги
- * пойти в Тюрьму
- * выйти из Тюрьмы.

Вы должны следовать инструкциям на карточке и выполнить их немедленно, перед тем как вы положите карточку в конец стопки. Если вы вытягиваете карточку “Можете выйти из Тюрьмы”, вы можете сохранить ее до того момента, как она вам понадобится или продать по договорной цене.

Примечание: карточка может указывать вам подвинуть вашу фишку на другую клетку. Если по дороге вы проходите поле «СТАРТ», возьмите 200 тыс. рублей. Вы не проходите поле «СТАРТ», если вас отправляют в Тюрьму, или если вас отправляют назад (например, в Лабораторию Планктона).

Остановка на поле Налоги

Если вы здесь остановились, просто заплатите Банку соответствующую сумму.

Бесплатная Парковка

Если вы останавливаетесь на этой клетке, вы просто отдыхаете здесь до вашего следующего хода.

Нет никаких санкций на прибытие на этой клетке: вы можете как обычно осуществлять все операции (например, собирать арендную плату со своей собственности, и. т. д.).



Тюрьма

Вы можете быть посланы в Тюрьму если:

- * вы останавливаетесь на клетке «ИДИТЕ В ТЮРЬМУ», *или*
- * вы вытаскиваете карточку Спасатель или карточку Сундука Сокровищ, где написано «СЛЕДУЙТЕ ПРЯМО В ТЮРЬМУ», *или*
- * вы выкидываете дубль три раза подряд.

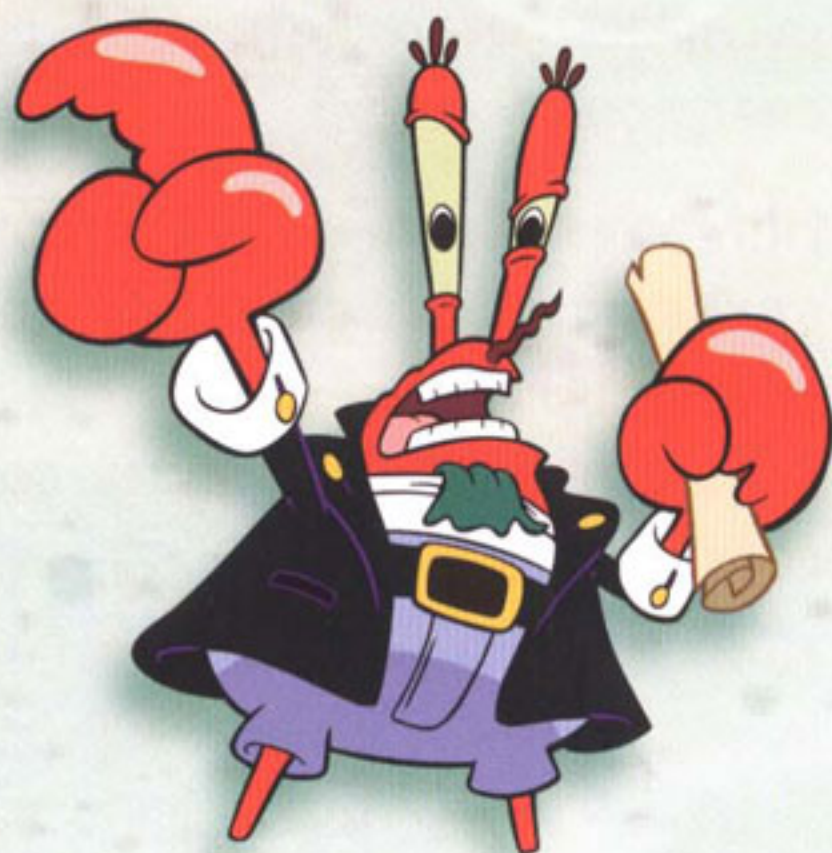
Если вы в тюрьме, вы не можете получить 200 тыс. рублей зарплаты, независимо от вашего местоположения на поле.

Чтобы выбраться из Тюрьмы, вы можете:

- * заплатить штраф 50 тыс. рублей и продолжить игру в свой следующий ход, *или*
- * купить карточку “Можете Выйти из Тюрьмы” у другого игрока по договорной цене и использовать ее, *или*
- * использовать карточку “Можете Выйти из Тюрьмы”, если она у вас есть, *или*
- * пропустить три хода, бросая кубики каждый ход, пытаясь выкинуть дубль. Если вы выбросили дубль, вы выходите из тюрьмы и двигаетесь в соответствии с выпавшими числами.

После того, как вы пропустили три хода, вы должны выйти из тюрьмы и заплатить 50 тыс. рублей перед тем, как двигаться в соответствии с выпавшими числами. Во время пребывания в Тюрьме вы можете получать арендную плату с собственности, если она не заложена.

Если вы не “отправлены в Тюрьму”, но в ходе игры остановились на клетке Тюрьма, вы “Просто Посещаете” Тюрьму и к не платите никаких штрафов. В свой следующий ход вы, как обычно, двигаетесь дальше



Ананасы

Если вы купили все Позиции в цветовой группе, вы можете купить Ананасы, чтобы разместить их на любой из Позиций. Это увеличивает арендную плату с «постояльцев». Цена Ананаса указана на соответствующей карточке на Право Собственности.



Вы можете купить их в свой ход или между ходами других игроков, но вы должны делать это равномерно: вы не можете построить второй Ананас ни на одной из Позиций цветовой группы, пока вы не будете иметь по одному Ананасу на **каждой** Позиции этой группы, и так далее, до достижения максимального количества Ананасов – четырех – на **каждом** поле. Продажа Ананасов также должна быть равномерной.

Вы можете в любое время покупать и продавать необходимое по вашему мнению и финансовому состоянию количество зданий. Нельзя построить Ананас, если хотя бы одно поле в цветовой группе заложено. Если вы владеете всеми полями одной цветовой группы, но застроили только одну или две из них, вы все равно можете получать двойную арендную плату с игроков, остановившихся на ваших незастроенных позициях.

Красти Крабы

У вас должно быть по четыре Ананаса на каждом поле цветовой группы, чтобы купить Красти Краба. Красти Крабы покупаются так же, как Ананасы и стоят четыре Ананаса, которые возвращаются в Банк, плюс цена, которая указана на карточке на Право Собственности.

На одной Позиции может быть только один Красти Краб.

Нехватка Зданий

Если в Банке не осталось Ананасов, вы должны подождать пока другие игроки вернут их, чтобы их купить. Аналогично, если не осталось Красти Крабов, вы не можете заменить их на четыре Ананаса.

Если осталось ограниченное количество Ананасов и Красти Крабов и двое или более игроков хотят купить больше, чем их есть в Банке, Банкир разыгрывает их на аукционе по самой высокой предложенной цене, начиная с самой низкой цены, указанной на соответствующих карточках на Права Собственности.

Продажа Собственности

Вы можете продать незастроенные Позиции, Транспортные Средства и Коммунальные Услуги любому из игроков по договорной цене.

Однако, ни одна Позиция не может быть продана другому игроку, если хотя бы на одной Позиции этой цветовой группы есть здания. Если вы хотите продать одну из Позиций цветовой группы, вы должны сначала продать все здания на этих Позициях Банку.

Ананасы должны быть проданы равномерно, так же, как они были куплены (см. пункт «Ананасы»). Ананасы и Красти Крабы не могут быть проданы другим игрокам. Они должны быть проданы Банку **за половину стоимости**, указанной на соответствующей карточке на Право Собственности. Они могут быть проданы в любое время.

За Красти Крабов, Банк заплатит половину наличной цены Красти Краба плюс половину цены четырех Ананасов, отданных Банку при покупке Красти Краба. Все Красти Крабы одной цветовой группы должны быть проданы одновременно. В случае необходимости, Красти Крабы могут быть заменены обратно на четыре Ананаса, чтобы получить деньги. Чтобы это сделать, вы можете продать Красти Краба Банку и получить в обмен на него четыре Ананаса и деньги за Красти Краба (т.е. половину его стоимости). Заложенная Собственность не может быть продана Банку, а только игрокам.

Залог

Если у вас не осталось денег и вам нужно выплатить долги, вы можете раздобыть денег путем залога Собственности. Перед тем, как закладывать Позицию, продайте все здания Банку. Для того, чтобы заложить Собственность, переверните карточку на Право Собственности лицевой стороной вниз и получите из Банка ее залоговую стоимость, указанную на обороте карточки. Для того, чтобы выкупить ее из залога, вы должны заплатить эту сумму плюс 10%.

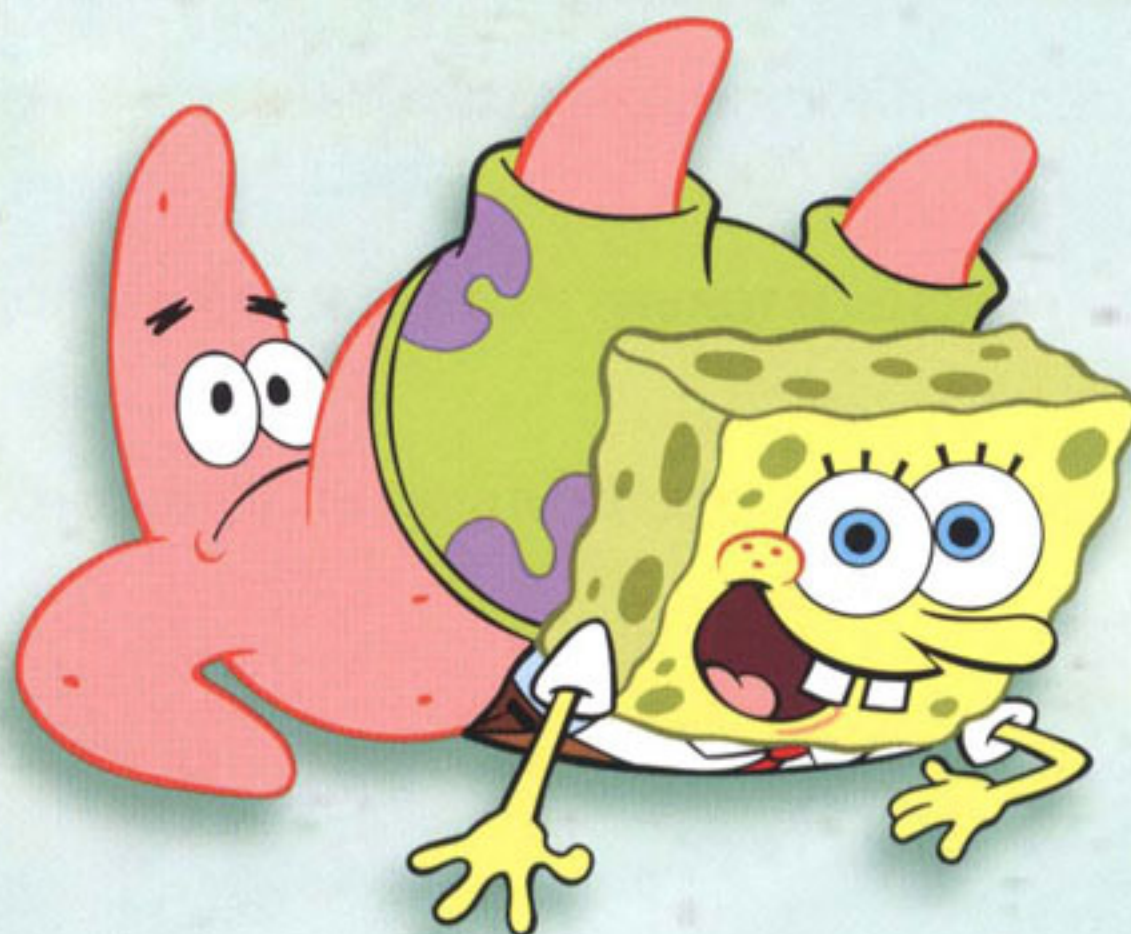
Если вы закладываете Собственность, она все равно остается в вашем распоряжении. Ни один из игроков не может завладеть ей, выплатив залог Банку.

Вы не получаете арендную плату с заложенной Собственности, хотя можете получать ее с другой Собственности в этой цветовой группе.

Вы **можете** продать заложенную Собственность другому игроку по договорной цене.

Покупатель может немедленно выплатить залог - залоговая стоимость плюс 10%. В качестве альтернативы, он может выплатить 10%, но оставить Собственность в залоге. В этом случае, когда залог выплачивается дополнительные 10% также выплачиваются.

Когда все Позиции одной группы выкуплены из залога, владелец может опять начать покупать Ананасы по полной цене.



Банкротство

Если вы должны Банку или кому-либо из игроков большую сумму, чем вы можете извлечь из своих активов, вы объявляетесь банкротом и выходите из игры.

Если вы должны Банку, Банк получает всю вашу наличность и карточки на Право Собственности.

Затем Банкир разыгрывает на аукционе вашу Собственность, чтобы продать ее по наивысшей предложенной цене.

Вы должны вернуть карточку "Можете Выйти из Тюрьмы" в конец соответствующей стопки.

Если вас сделал банкротом другой игрок, ваши Ананасы и Красти Крабы продаются Банку по половине их стоимости и этот игрок получает все наличные, карточки на Право Собственности и карточки «Можете выйти из Тюрьмы». Если у вас есть какая-либо заложенная Собственность, вы должны передать ее другому игроку; он должен немедленно выплатить 10% и затем решить, оставить ли их в залоге, или выплатить все сейчас.

Примечания к Игре

Если ваш долг по арендной плате больше, чем вы можете выплатить наличными, вы можете выплачивать часть наличными и часть Собственностью (Позициями, на которых нет Ананасов и Красти Крабов). В этом случае, кредитор может решить принимать в оплату определенную Собственность (даже если она заложена) по цене, сильно превышающей цену, напечатанную на карточке, чтобы получить дополнительную Собственность или не позволить другому игроку контролировать эту Собственность.

Если вы владеете Собственностью, вы сами отвечаете за сбор арендной платы.

Игрок может одолжить деньги только у Банка и только под залог Собственности.

Ни один игрок не может занять/одолжить денег у другого игрока.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Последний игрок, оставшийся в игре, становится победителем.

БЫСТРЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Если вы знакомы с Монополией и хотите сыграть в быстрый вариант игры, ознакомьтесь с этими правилами:

1. При подготовке к игре, Банкир перемешивает карточки на Право Собственности и раздает по две каждому игроку. Игроки должны немедленно заплатить суммы указанные на карточках, которые они получили. Затем игра начинается как обычно.
2. Вы должны построить всего три Ананаса (вместо четырех) на каждой позиции одной цветовой группы, чтобы купить Красти Краба. Арендная плата с Красти Крабов остается такой же, как в стандартной игре. При продаже Красти Краба стоимость составляет половину цены покупки (в этой игре на один ананас меньше, чем в нормальной).
3. **Конец игры.** Первый обанкротившийся игрок выходит из игры как обычно. Однако, когда банкротится второй игрок, игра заканчивается. Затем каждый из оставшихся игроков складывает:
 - * наличные деньги;
 - * позиции, Коммунальные Услуги и Транспортные Средства по цене на игровом поле;
 - * всю заложенную Собственность по половине цены, указанной на игровом поле;
 - * Ананасы по цене покупки;
 - * Красти Крабы, по цене покупки, включая стоимость трех обменных Ананасов.

В качестве альтернативы, можно договориться закончить игру в определенное время. Самый богатый в данный момент игрок выигрывает!

