



# МИЛЛИОНЕР

J U N I O R

ПРАВИЛА



Экономическая игра  
для самых маленьких

## КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

- |                       |        |                         |        |
|-----------------------|--------|-------------------------|--------|
| 1. Правила игры.....  | 1 шт.  | 7. Банкноты стоимостью: |        |
| 2. Игровое поле.....  | 1 шт.  | 1 фант.....             | 48 шт. |
| 3. Кубик.....         | 1 шт.  | 2 фанта.....            | 48 шт. |
| 4. Фишки игроков..... | 4 шт.  | 5 фантов.....           | 24 шт. |
| 5. Карточки           |        | 10 фантов.....          | 24 шт. |
| ПРИКЛЮЧЕНИЯ.....      | 20 шт. | 20 фантов.....          | 24 шт. |
| 6. БИЛЕТНЫЕ КИОСКИ:   |        | 50 фантов.....          | 24 шт. |
| зеленые.....          | 14 шт. | 8. Коробка.....         | 1 шт.  |
| синие.....            | 14 шт. |                         |        |
| оранжевые.....        | 14 шт. |                         |        |
| красные.....          | 14 шт. |                         |        |



Помните детскую игру «Хозяин горы»? Главное в ней — устоять на вершине и не дать подняться на гору своим соперникам. В игре «МИЛЛИОНЕР-junior» задача та же. Только для её осуществления недостаточно силы одних кулаков. Хочешь стать хозяином СМЕХОПАРКА— фантастического ПАРКА АТТРАКЦИОНОВ? Тогда приготовься к настоящей борьбе умов. Всё, как у взрослых в настоящем бизнесе.

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

Покупая аттракционы и продавая билеты на них другим игрокам, стать самым богатым игроком — миллионером.

### ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В игре может участвовать от 2-х до 4-х игроков.

По периметру игрового поля располагается ИГРОВАЯ ДОРОЖКА в виде разноцветных стрелок, движение по которой осуществляется от СТАРТА по часовой стрелке. На ИГРОВОЙ ДОРОЖКЕ квадратными клетками обозначены места посещения АТТРАКЦИОНОВ.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- После того как игроки решили, кто какой фишкой будет играть, они разбирают БИЛЕТНЫЕ КИОСКИ своего цвета. Комплект киосков одного цвета состоит из 14 карточек. На каждой карточке указана цена продаваемых в киоске билетов (от 3 до 15 фантов).

- Карточки БИЛЕТНЫХ КИОСКОВ перемешиваются и укладываются перед игроками изображением вниз.

- Колода карточек ПРИКЛЮЧЕНИЯ помещается на клетку ПРИКЛЮЧЕНИЯ в центре игрового поля.

- Перед началом игры среди играющих выбирается **банкир**, который выдаёт каждому игроку по 50 фантов:

- 1 банкноту в 20 фантов,

- 1 банкноту в 10 фантов,
- 2 банкноты по 5 фантов,
- 2 банкноты по 2 фанта,
- 6 банкнот по 1 фанту.
- Все фишки устанавливаются на СТАРТ.
- Очередность ходов определяется жребием.



### ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают кубик и передвигают свои фишки по ИГРОВОЙ ДОРОЖКЕ на число стрелок, соответствующее выпавшим на кубике очкам.



### КРУГОВОЙ ДОХОД

Каждый раз, когда фишка завершает полный круг и проходит СТАРТ, банкир выплачивает хозяину этой фишки *круговой доход* 15 фантов.

Хозяин фишки получает от банкира 15 фантов и в том случае, если его фишка перенеслась на СТАРТ, не пройдя полного круга, на «воздушном шаре», на такси «Пони», на полицейском мотоцикле или по указанию карточки ПРИКЛЮЧЕНИЯ.

### ОСТАНОВКА НА «СВОБОДНОМ» АТТРАКЦИОНЕ

Каждый АТТРАКЦИОН состоит из двух половинок (две соседние клеточки). Если фишка остановилась на одной из двух клеток любого аттракциона, не принадлежащей другому игроку, хозяин фишки может купить эту половину аттракциона.

Для этого он должен:

- Заплатить в БАНК 10 фантов.
- Затем вытащить «вслепую» любой из своих



БИЛЕТНЫХ КИОСКОВ и положить на клетку приобретаемой половинки АТТРАКЦИОНА лицевой стороной вверх. Если игрок не хочет или не может купить свободную половинку АТТРАКЦИОНА, его фишка автоматически отправляется на СТАРТ, и игрок получает от банкира 15 фантов.

Фишка следующего игрока — где бы она в данный момент ни находилась — перемещается на освободившуюся клетку, и эта половинка аттракциона достаётся ему *бесплатно!*

После того как БИЛЕТНЫЕ КИОСКИ размещены на игровом поле, переставлять их с клетки на клетку и менять местами запрещается.

ется, если только это не является указанием карточки ПРИКЛЮЧЕНИЙ.

### ОСТАНОВКА НА «ЧУЖОМ» АТТРАКЦИОНЕ

Если фишка игрока остановилась на половинке аттракциона, на которой другой игрок уже поставил БИЛЕТНЫЙ КИОСК, хозяин фишки должен купить билет на аттракцион. Цена билета указана на КИОСКЕ. Если и вторая половинка аттракциона принадлежит тому же владельцу, хозяин фишки платит уже *двойную* цену за билет.

Таким образом, владеть целым аттракционом в два раза выгоднее, чем владеть половинками двух разных аттракционов!

### ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Если в результате очередного хода игрок попал на стрелку ПРИКЛЮЧЕНИЕ, он должен вытащить верхнюю карточку из колоды ПРИКЛЮЧЕНИЯ и выполнить написанную на ней инструкцию.

После выполнения инструкции карточка ПРИКЛЮЧЕНИЯ кладётся на клетку ВОСПОМИНАНИЯ.

Когда в колоде не останется ни одной карточки ПРИКЛЮЧЕНИЙ, карточки снимаются с клетки ВОСПОМИНАНИЯ, хорошо перемешиваются и вновь выкладываются на клетку ПРИКЛЮЧЕНИЕ «рубашками» вверх.



### «СЮРПРИЗНЫЕ» СТРЕЛКИ

При попадании на «сюрпризную» стрелку игрок должен сразу же выполнить инструкцию, описанную ниже. После выполнения инструкции игрок ожидает своего следующего хода.

#### КОШЕЛЁК ДИРЕКТОРА

Попав на эту стрелку, игрок забирает всё содержимое «кошелька» себе.

 Кошелёк директора

#### УРНА

Попав на эту стрелку, игрок бросает кубик, чтобы «попасть» фантиком в «урну».

 Урна

- Если на кубике выпало чётное число (это означает, что игрок «попал» в «урну»), за это игрок получает в БАНКЕ премию — 5 фантов.

- Если на кубике выпало нечётное число, игрок платит штраф

## 5 фантов в КОШЕЛЁК ДИРЕКТОРА.

### ПОЛИЦИЯ

Если игрок попадает в ПОЛИЦИЮ, он ждёт своего следующего хода.

Следующим ходом он бросает кубик, и если у него выпадает «чёт», он выходит из ПОЛИЦИИ на количество выпавших очков.

Если на кубике выпадает «нечет», игрок может либо оставаться в ПОЛИЦИИ до тех пор, пока очередным ходом у него не выпадет «чёт», либо выйти из ПОЛИЦИИ на число стрелок, соответствующее нечётному количеству очков, выпавших на кубике, заплатив при этом в КОШЕЛЁК ДИРЕКТОРА штраф 10 фантов.

### ФЕЙЕРВЕРК

Попав на стрелку ФЕЙЕРВЕРК, игрок бросает кубик.

Если на кубике выпало чётное число, то он получает из БАНКА премию — 20 фантов.

Если на кубике выпало нечётное число, игрок платит в КОШЕЛЁК ДИРЕКТОРА штраф — 20 фантов.

### ТИР

Попав на эту стрелку, игрок бесплатно делает «один выстрел», то есть бросает кубик. Количество очков, выпавших на кубике, соответствует попаданию в один из шести цветных кругов мишени.

При этом игрок получает из БАНКА столько фантов, сколько указано на соответствующем круге мишени. После первого бесплатного выстрела игрок следующим ходом может сделать ещё один выстрел. Но за это он должен заплатить в КОШЕЛЁК ДИРЕКТОРА 20 фантов.

Такси "Пони"

### ПОНИ

Попав на эту стрелку, игрок должен заплатить в КОШЕЛЁК ДИРЕКТОРА 10 фантов, после чего он бросает кубик.

На шести указателях табло показано, куда следует переместить свою фишку в соответствии с числом, выпавшим на кубике.

Если на кубике выпало «6», игрок ещё раз платит в КОШЕЛЁК ДИРЕКТОРА 10 фантов и снова кидает кубик.

руководит  
Категория

### ЗАБЛУДИВШАЯСЯ КЛЕТОЧКА

Попав на эту стрелку, игрок бросает кубик.

Числам 1 и 2, выпавшим на кубике, соответствует перемещение на СТАРТ. Числам 3 и 4 — в ПОЛИЦИЮ. Числам 5 и 6 — в ТИР.

Мороженое

### МОРОЖЕНОЕ

Попав на эту стрелку, игрок бросает кубик, чтобы купить мороженое. Количество очков, выпавших на кубике, соответствует числу порций мороженого. Цена одной порции — 5 фантов.

Игрок платит в КОШЕЛЁК ДИРЕКТОРА полную стоимость всего купленного мороженого.

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, если одному из игроков не хватает денег,



Внимание! Для детей старше 3-х лет!  
Срок годности не ограничен.

Разработчик ЗАО «ФАН гейм»  
Производитель ООО «Издательство АСТ»