



МИЛЛИОНЕР
Classic



ПРАВИЛА



Классическая экономическая
игра для всей семьи

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

- | | | | |
|------------------------|--------|-------------------------|--------|
| 1. Правила игры | 1 шт. | 8. Банкноты стоимостью: | |
| 2. Игровое поле | 1 шт. | 1 фант | 48 шт. |
| 3. Филиалы | 24 шт. | 5 фантов | 48 шт. |
| 4. Предприятия | 12 шт. | 10 фантов | 48 шт. |
| 5. Кубики | 2 шт. | 20 фантов | 48 шт. |
| 6. Фишки игроков | 6 шт. | 50 фантов | 48 шт. |
| 7. Карточки | | 100 фантов | 48 шт. |
| ШАНС | 30 шт. | 500 фантов | 48 шт. |
| ПЕРЕМЕЩЕНИЕ | 30 шт. | | |
| УЧАСТКОВ | 24 шт. | 9. Коробка | 1 шт. |



МИЛЛИОНЕР
Classic

Легко ли быть современным бизнесменом? Раскройте перед собой красочное поле игры «МИЛЛИОНЕР- classic», и вы встретитесь с захватывающими правилами «честного» и «теневого» бизнеса, жёсткими законами выживания в конкурентной борьбе. «МИЛЛИОНЕР- classic» — это традиции «Монополии» и «Менеджера» плюс современность. Это игра для миллионеров третьего тысячелетия.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Стать монополистом и разорить остальных игроков.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ



В игре могут участвовать от 2-х до 6-ти игроков.

Игровое поле — квадрат. Движение по полю осуществляется от угловой клетки СТАРТ по часовой стрелке. Нумерация сторон (от первой до четвёртой) также производится по часовой стрелке.

По периметру игрового поля располагаются 8 цветных ОТРАСЛЕЙ, каждая из которых состоит из 3-х участков, имеющих собственные названия.

Клетке каждого участка игрового поля с указанием стоимости участка, арендной платы за участок и цены постройки соответствует карточка УЧАСТКА с аналогичной информацией.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Карточки УЧАСТКОВ (24 штуки) раскладываются по своим отраслям на соответствующие участки игрового поля.
- Колоды карточек ШАНС (20 шт.) и ПЕРЕМЕЩЕНИЕ (20 шт.) размещаются на специально обозначенные клетки игрового поля «рубашками» вверх. Запасные карточки (20 шт.) откладываются.
- Среди играющих выбирается банкир, который выдаёт всем игрокам по 2 000 фантов начального капитала, а также кладёт 200 фантов в кассу «Джекпот».
- Игроки располагают свои фишки на клетке СТАРТ.
- Очередность ходов определяется жребием.



ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают два кубика и передвигают свои фишки на число клеток, соответствующее сумме выпавших очков.

Если очередным ходом игрок выбрасывает дубль (две одинаковые цифры на кубиках), то он делает ещё один ход. Если выпадают три дубля подряд, игрок отправляется в НАЛОГОВУЮ ИНСПЕКЦИЮ.

ОСТАНОВКА НА «СВОБОДНОМ» УЧАСТКЕ

Если игрок в результате очередного хода остановился на участке, не принадлежащем никому из игроков, то он имеет право купить участок в своё владение. Для этого игрок должен заплатить в БАНК сумму, указанную на клетке этого участка, после чего он снимает с поля карточку этого участка и оставляет её себе.

В случае отказа от приобретения участка, участок выставляется на торги. Любой игрок (включая и отказавшегося ранее от покупки) может принять участие в торгах. Стартовая цена выставленного участка произвольна. Участок достаётся тому, кто предложит за него самую высокую цену.

ОСТАНОВКА НА «ЧУЖОМ» УЧАСТКЕ

Если игрок в результате очередного хода останавливается на участке, находящемся в чужом владении, он должен заплатить хозяину участка арендную плату, указанную на соответствующей клетке игрового поля.

Если участок находится в *монопольном владении*, т. е. все участки одной отрасли принадлежат одному хозяину, то арендная плата *увеличивается в два раза*.

КРУГОВОЙ ДОХОД

Каждый раз, когда игрок очередным ходом проходит клетку СТАРТ, ему выплачивается *круговой доход* – 200 фантов.

«СЮРПРИЗНЫЕ» КЛЕТКИ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ



Если фишка игрока попадает на клетку ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, её хозяин снимает верхнюю карточку из колоды ПЕРЕМЕЩЕНИЕ и передвигает свою фишку из клетки ПЕРЕМЕЩЕНИЕ в указанную на карточке конечную клетку.

Если между этими клетками находится клетка СТАРТ, то круговой доход не выплачивается.

БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ ФОНД, «БЕЛЫЙ» БИЗНЕС

Если по указанию карточек ПЕРЕМЕЩЕНИЕ, ШАНС или в результате очередного хода игрок попадает на клетки «БЕЛЫЙ» БИЗНЕС или БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ ФОНД, то он забирает из БАНКА БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОГО ФОНДА все находящиеся там деньги.



ШАНС



Если фишка игрока попадает на клетку ШАНС, её хозяин снимает верхнюю карточку из колоды ШАНС и выполняет указанную на ней инструкцию, после чего кладёт карточку в низ колоды. Если указание не может быть выполнено сразу, игрок оставляет карточку у себя до наступления подходящего момента.

НАЛОГОВАЯ ИНСПЕКЦИЯ

Если игрок попал на клетку НАЛОГОВАЯ ИНСПЕКЦИЯ, выйти из нее он может, заплатив штраф 50 фантов или выкинув на кубиках дубль в один из трёх последующих ходов.

Если игрок не выбрасывает дубль и на третий раз, то он может покинуть НАЛОГОВУЮ ИНСПЕКЦИЮ только одним путём: заплатив штраф 50 фантов.



«ЧЁРНЫЙ» БИЗНЕС



Попав на одну из клеток «ЧЁРНЫЙ» БИЗНЕС, игрок обязан отправиться на клетку БЛАГОТВОРИТЕЛЬНЫЙ ФОНД и заплатить в БАНК БЛАГОТВОРИТЕЛЬНОГО ФОНДА штраф 50 фантов.

ДЖЕКПОТ

Игрок, попавший на клетку ДЖЕКПОТ, может сыграть на игровом автомате. Для этого он делает ставку в кассу ДЖЕКПОТ и бросает три раза кубик — по одному разу за каждый «столбик» игрового автомата, — а затем передвигает фишку снизу вверх по «столбику» на столько символов, сколько очков выпало на кубике. В случае совпадения выпавшей на игровом автомате комбинации с выигрышной, игрок получает из БАНКА сумму выигрыша. Если игрок проиграл, ставка остаётся в кассе ДЖЕКПОТ.



НАЛОГОВАЯ ПОЛИЦИЯ

Игрок, попавший на клетку НАЛОГОВАЯ ПОЛИЦИЯ, отправляется в НАЛОГОВУЮ ИНСПЕКЦИЮ, круговой доход при этом не выплачивается.



ФИЛИАЛЫ И ПРЕДПРИЯТИЯ

Игрок, монопольно владеющий всей отраслью, может строить на участках *филиалы и предприятия*. Их цена указана на клетках поля и на карточках участков. Приобретённые филиалы и/или предприятия игрок размещает на соответствующих участках поля.

При этом участки застраиваются последовательно: по одному филиалу на каждом, затем по второму филиалу, затем — по третьему. Если на всех участках отрасли построено по три филиала, игрок получает право строить предприятия. Стоимость предприятия равна стоимости филиала.

Однако если в отрасли находится хотя бы один заложенный участок, отрасль считается неполной, её владелец перестаёт быть монополистом, а застройка незаложенных участков данной отрасли запрещается.

Если, испытывая финансовые затруднения, игрок решил продать свои постройки в БАНК, он должен снимать их с участков равномерно: по одной постройке с каждого участка. При этом БАНК покупает постройку у игрока **за половину от их номинальной цены**.

ПРАВИЛА ЗАЛОГА

Если игрок нуждается в деньгах, он может заложить участок (или несколько), но перед этим он должен продать в БАНК за половину цены все постройки с этих участков. После чего БАНК выплачивает владельцу **половину стоимости** заложенного участка.

В любой момент игры, но только перед своим ходом, игрок имеет право выкупить заложенный участок. Для этого он должен вернуть в БАНК половину стоимости заложенного участка плюс 10 % от его первоначальной стоимости.

Арендная плата с игроков, посещающих заложенный участок, не взимается. Заложенный участок не может быть ни продан, ни обменен до полного банкротства его владельца.

ТОРГОВЛЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ

Незастроенные участки могут становиться предметом купли-продажи и обмена между их владельцами. Условия этих операций регулируются самими владельцами собственности на основе взаимной выгоды. Игроки могут вступать друг с другом в любые сделки и договорные отношения.

Однако никакой участок не может быть продан, заложен или обменен, если на нём есть хотя бы одна постройка.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если игрок должен БАНКУ или другим игрокам больше, чем он в состоянии заплатить, он отдаёт все имеющиеся у него деньги, после чего объявляется банкротом и выходит из игры. При этом БАНК выплачивает его кредиторам оставшуюся часть задолженности.

Филиалы и предприятия банкрота возвращаются в БАНК.

Карточки УЧАСТКОВ выставляются на поле на соответствующие им клетки.

Игра продолжается до полного банкротства всех игроков, кроме одного, который и объявляется победителем — миллионером.

Можно также играть на время, тогда победителем считается самый состоятельный на момент окончания игры участник (участки, филиалы и предприятия переводятся в деньги по цене покупки).





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

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