

ANTI-MONOPOLY®

АНТИМОНОПОЛИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

«Антимонополия» представляет собой первый значительный прорыв в истории развития одной из самых популярных настольных игр в истории современного мира. «Монополия» была изобретена в 1910 году и через несколько лет доведена до классического состояния группой учителей из Атлантик-Сити.

«Антимонополия» опирается на революционную для таких игр идею. Обычно все игроки следуют одному своду правил, что автоматически уравнивает их шансы на победу. В нашей же игре игроки делятся на две группы: одни идут в монополисты, другие становятся конкурентами. Каждая из этих двух групп подчиняется своим правилам, однако шансы на победу остаются равны! Как это возможно? В век компьютеров осуществимо и не такое. Шансы уравнивает математическая модель, созданная профессором Ирвином Хетцелем по просьбе изобретателя игры профессора Ральфа Аншпаха.

Но всё же, зачем эта двоякость правил? Для воплощения в игре всей разницы между монополистом и предпринимателем из мира свободной конкуренции. Так, монополист в игре строго ограничен тем, что не может строить дома в своих владениях, пока не монополизует город. Дальше больше: монополист может построить только 4 дома в своём владении, а конкуренту доступно 5, но зато монополист дерёт неимоверно высокую ренту с жильцов, а конкурент довольствуется справедливой и от этого малой платой.

Конечно, в реальном мире никакого баланса нет: в отсутствие антимонопольного законодательства монополист легко задавит всех конкурентов. Но в игре и монополисты, и конкуренты должны строго соблюдать правила, иначе весь баланс будет нарушен.

СОСТАВ ИГРЫ

- Игровое поле
- Правила игры
- 3 синие фишки (монополисты)
- 3 зелёные фишки (конкуренты)
- 25 карт монополистов
- 25 карт конкурентов
- 28 карт владений
- 2 кубика
- 35 домов
- 15 отелей
- Деньги:
 - 50 банкнот по 1 евро
 - 40 банкнот по 5 евро
 - 50 банкнот по 10 евро
 - 50 банкнот по 50 евро
 - 50 банкнот по 100 евро
 - 20 банкнот по 500 евро



Чтобы представить себе величину вашего игрового состояния, мысленно умножьте вашу наличность в евро на 1000.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Положения правил, уникальные для «Антимонополии» и отличающие эту игру от «Монополии», выделены жирным шрифтом. Помните, что игра сбалансирована, так что и у монополистов, и у конкурентов равные шансы на победу. И если в первых ваших играх верх поначалу будет одерживать кто-то один — это значит, что ему больше везёт или же он попросту лучше играет.

1. Цель игры

Перед началом партии игроки договариваются, какую из двух целей будут преследовать по ходу игры.

Цель А: для победы игрок должен обанкротить всех остальных игроков.

Цель Б: для победы игрок должен стать богатейшим конкурентом после банкротства последнего монополиста или богатейшим монополистом после уничтожения последнего конкурента (богатство определяется по п. 25).

2. Казначей

Выберите одного игрока на пост казначея. Он будет хранить, выдавать и собирать деньги, карты владений, дома и отели. Свои собственные деньги и имущество игрок-казначей должен хранить подальше от общего запаса.

3. Карты конкурентов и монополистов

Казначей тасует колоды карт конкурентов и монополистов и кладёт их в особо отведённые им места на поле.

4. Распределение ролей

- Игроки делятся на монополистов и конкурентов поровну.
- «Поровну» означает, что число конкурентов за столом равняется числу монополистов или, при нечётном числе участников, одна группа может быть больше другой только на 1 игрока. Так, игра 2 монополистов против 3 конкурентов ещё возможна, а вот «4 на 2» уже является нарушением правил.
- Распределение ролей начинается с броска двух кубиков каждым игроком. У кого сумма чисел на кубиках больше, тот первым выбирает, кем стать — монополистом или конкурентом. От него право выбора передаётся по часовой стрелке. До начала игры игроки могут меняться ролями, если так уж надо.
- В ходе игры смена выбранной в начале роли запрещена.

5. Начальный бюджет

Казначей выдаёт каждому игроку €1500: 2 банкноты по €500, 3 по €100, 2 по €50, 7 по €10, 5 по €5; 5 x €1. Берегите деньги: это в других играх денег больше необходимого, а в нашей их ровно столько, сколько нужно.

6. Порядок хода

Результат броска кубиков, которым определялись роли, устанавливает и порядок хода игроков. Тот, кто выбросил лучший результат, ходит первым, от него ход передаётся по часовой стрелке. Пора взять фишки: монополисты берут синие, конкуренты — зелёные.



7. Движение по полю

Все игроки в начале игры ставят фишки на деление «Старт». Отсюда в порядке очереди игроки начинают нарезать круги по дорожке вокруг поля. Делая ход, игрок бросает 2 кубика и передвигает свою фишку на столько делений дорожки, сколько выпало на кубиках. Также игроки могут передвигать фишки, повинуюсь указаниям других правил игры.

8. Дубль = один добавочный ход

Выбросив дубль (два одинаковых значения на кубиках), игрок ходит по обычным правилам, а затем должен бросить кубики и совершить ещё один ход. Если и на втором ходу выпадет дубль, он считается обычным броском и не даёт права на третий ход подряд.

9. Покупка владений и выплаты

Игрок, закончивший ход на делении с «ничейной» улицей или компанией, может приобрести эту улицу или компанию за цену, указанную на лицевой стороне карты этого владения. Казначей складывает деньги, отданные игроком, в банк и выдаёт покупателю карту владения. Если игрок отказывается от покупки, владение остаётся у казначея.



Когда в купленном владении заканчивает ход другой игрок (не хозяин владения), он выплачивает хозяину сумму, указанную на карте владения в разделе «рента» или «тарифы».



10. Монополизация города

Когда монополисты владеют двумя любыми улицами одного города, они монополизируют этот город. После этого они могут брать удвоенную ренту с игроков, которые заканчивают ход в их владениях в этом городе. Если в городе есть третья улица, монополисты и с неё будут брать удвоенную ренту, если владеют ею. Монополисты могут строить дома только в монополизированных городах.



11. Строительство домов и отелей

- На каждой принадлежащей ему улице конкурент может построить до 4 домов. Если есть желание развивать владение дальше, вместо постройки 5-го дома игрок отдаёт 4 дома казначею и строит в этом владении отель. Цены строительства указаны на карте владения, дома ставятся на название города на поле.



- На каждой принадлежащей ему улице монополист может построить до 3 домов. Если есть желание развивать владение дальше, вместо постройки 4-го дома игрок отдаёт 3 дома казначею и строит в этом владении отель. Цены строительства указаны на карте владения, дома ставятся на букву М под названием города на поле.



- Дома и отели игрок может построить только в свой ход.
- Игрок вправе сам решать, какие постройки нужны его владениям. Так, в одном владении города он может остановиться на одном доме, а в другом — довести дело до отеля, но единожды возведённая постройка не может быть перенесена в другое владение.

12. Залог

- Цена залога владения вдвое ниже его закупочной цены. Если игрок заложил владение, он не получает с него ренты и не может иметь там домов и отелей. Монополисты не могут иметь дома и отели в городе, где заложено хотя бы одно из двух владений, необходимых для монополизации города. С любого незаложенного владения в таком городе монополист получает обычную (не удвоенную) ренту.



- Закладывая владение, игрок отдаёт карту владения казначею. Тот хранит заложенные владения отдельно от «ничейных».
- Перед залогом владения все дома и отели с него должны быть возвращены казначею за обычную цену возврата (см. п. 13).
- Заложенные владения могут быть проданы любому игроку по договорной цене. После продажи они остаются заложенными, и выкупать их должен будет уже игрок, купивший владение.
- Если игрок хочет вернуть себе заложенное владение, он должен заплатить казначею сумму, указанную на рубашке карты владения. Казначей возвращает карту владения игроку.

13. Возвращение домов казначею

Компенсация за возвращение домов казначею равна половине стоимости дома. Игроки могут продавать дома только казначею.



ОСОБЫЕ ДЕЛЕНИЯ НА ПОЛЕ

14. Старт

Игроки получают по €100 каждый раз, когда останавливаются на делении «Старт» или проходят через него.



15. Тюрьма, ценовая война, обзорная экскурсия

На этом делении игроки могут оказаться двумя путями.

1. Если фишка игрока останавливается на таком делении в конце обычного хода, никаких последствий это не вызывает. Игрок всего лишь осматривает достопримечательности. В свой следующий ход он уйдёт отсюда обычным путём безо всяких штрафов.
2. Другое дело, если игрок послан сюда указанием карты монополиста или конкурента либо закончил ход на делении «Монополист? В тюрьму! Конкурент? На ценовую войну!». В этом случае игрок передвигает свою фишку на треугольный сектор «Ценовая война» или «Тюрьма» (зависит от того, конкурент он или монополист), не получая ничего за проход через деление «Старт». Для продолжения движения может потребоваться оплата штрафа.



Конкуренты отправляются на ценовую войну. Находясь на этом делении, конкурент продолжает получать ренту с посетителей его владений и прочие причитающиеся ему выплаты.

Монополисты попадают в тюрьму. Находясь в тюрьме, монополист не может получать ренту с посетителей его владений и прочие причитающиеся ему выплаты.



Попав на ценовую войну или в тюрьму, игроки покидают это деление одним из двух способов:

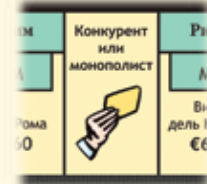
1. Им удаётся в один из двух следующих своих ходов выбросить дубль на кубиках. Если в эти два хода дублей не выпало, перед третьим ходом игрок обязан отдать €50 казначею, и тогда третий ход он может провести по обычным правилам.
2. На первом или втором своём ходу после попадания на ценовую войну или в тюрьму игрок платит казначею €50 и продолжает игру в обычном режиме.

Дубли, выброшенные игроком на делении «Ценовой войны/тюрьмы», обладают тем же свойством, что и любые другие дубли (см. п. 8).

16. Деления «Конкурент или монополист»

Остановившись на этом делении, конкурент берёт верхнюю карту из колоды карт конкурентов и следует её инструкциям.

В аналогичной ситуации монополист тянет верхнюю карту из колоды карт монополистов и следует её инструкциям. В обоих случаях карта после исполнения инструкций возвращается под низ своей колоды.



17. Подоходный налог

Остановившись на этом делении, игрок платит казначею либо €200, либо процент от своего капитала (капитал — это деньги, дома, отели и незаложенные владения).

Монополист платит €200 или:

20% от своих наличных денег +

10% от стоимости своих незаложенных владений (улиц, транспортных и снабженческих компаний) +

10% от суммы цен строительства всех своих домов и отелей.

Конкурент платит €200 или:

10% от своих наличных денег +

10% от стоимости своих незаложенных владений (улиц, транспортных и снабженческих компаний) +

10% от суммы цен строительства всех своих домов и отелей.



18. Налог на имущество

Остановившись на этом делении, игрок платит €75.



19. Транспортные компании



Остановившись на делении транспортной компании, которой владеет конкурент, игрок должен заплатить ему 10% от её стоимости независимо от того, сколько таких компаний на-

ходится во владении конкурента: цены услуг этих компаний при свободной конкуренции подвергаются внешнему регулированию.

С монополистами иначе. Доход монополиста с транспортной компании удваивается с каждой новой приобретённой им транспортной компанией. Будьте настороже: монополист, завладевший всеми четырьмя транспортными компаниями игры, становится практически непобедим. Посудите сами: если в реальном мире все виды транспорта будут подчиняться одному человеку без какого-либо внешнего ограничения, как высоко смогут взлететь цены на перевозки?

20. Снабженческие компании (газ и электроэнергия)



Остановившись на делении снабженческой компании, которой владеет кто-то из соперников, игрок бросает кубики.

- Если компанией владеет конкурент, игрок умножает результат броска на 4 — это размер суммы, которую он должен отдать владельцу.
- Если компанией владеет монополист, игрок умножает результат броска на 4, если монополист владеет одной снабженческой компанией, или на 10, если монополист владеет обеими снабженческими компаниями. Это размер суммы, которую он должен отдать владельцу.

21. Антимонопольный фонд

Остановившись на этом делении, монополист отдаёт фонду €160. Деньги передаются казначею.

Остановившись на этом делении, конкурент бросает 1 кубик. Если выпало «1», он получает от казначея грант €25. Если «2» — то €50. При всех прочих результатах гранта нет и денег конкурент не получает.



22. Нехватка домов

Если у казначей закончились дома или отели, игроки могут брать на замену фишки из других игр либо самостоятельно сделать фишки домов из картона, бумаги или иных подручных средств.

23. Торговля

Игроки вправе меняться и торговать между собой чем угодно, кроме домов и отелей. Перед продажей владения другому игроку его хозяин должен вернуть все дома или отель с этого владения казначею (см. п. 13).

24. Банкротство

Обанкротившийся (лишившийся всей наличности) игрок должен сначала продать за полцены все свои дома и отели казначею, после чего все деньги и владения обанкротившегося игрока (заложенные владения остаются заложенными) передаются игроку, который обанкротил своего соперника. Игрок-банкрот покидает игру.

Если игрока обанкротил казначей, деньги и владения банкрота уходят казначею, владения переходят в разряд «ничейных» и оставшиеся в игре участники могут приобретать незаложенные владения по обычным правилам (см. п. 9).

25. Богатейший игрок

Богатейшим игроком и победителем игры типа Б (см. п. 1) становится тот, у кого на текущий момент наибольшая сумма наличности и совокупного дохода от незаложенных владений. Доход от снабженческих компаний владелец определяет броском кубика согласно п. 20.

26. Правило займа средств у других игроков

Игрок не имеет права занимать средства у других игроков.

ПРАВИЛА ДВУХЧАСОВОЙ ИГРЫ

Эти правила рекомендуются для турниров. В этом варианте победитель и богатейший игрок определяются по истечении 2 часов игры по следующей процедуре:

- Игроки могут поступить со своим имуществом так, как считают нужным (купить/продать дома, заложить или выкупить ранее заложенные владения). Эти сделки заключаются только с казначеем, между собой торговать игроки не могут.
- Конкуренты оставляют себе 10% своей наличности, монополисты — 20% своей наличности. Остатки денег сдаются казначею.
- После этого казначей проходит круг по полю, останавливаясь на каждом владении, исключая «ничейные». С каждого владения казначей выплачивает ренту или тариф владельцу по обычным правилам.
- Игрок, у которого по завершении казначеем круга окажется больше наличности, становится победителем игры.

Этот вариант правил принимает в расчёт тот факт, что победитель двухчасовой игры должен быть лучшим как в деле накопления наличности, так и в деле капиталовложений.

ВНИМАНИЮ ВСЕХ АЗАРТНЫХ ПРЕДПРИНИМАТЕЛЕЙ!

Наш бизнес-консультант советует: не играйте в эту игру так, как играете в «Монополию»!

- Чтобы держаться вровень с монополистами и иметь равные шансы на победу, конкурентам рекомендуется как можно быстрее скупать всё возможное имущество.
- Крутитесь как хотите, но деньги на приобретение новых владений у вас должны быть.
- Тщательно планируйте ваши расходы, так как денег в игре у вас будет в обрез: это сделано специально, чтобы игра вам не прискучила.

Разработчик игры: Ральф Аншпах
©1977, 1985, 1987, 1989, 2005 by Ralph Anspach. Anti-Monopoly is trademark owned by Hasbro, Inc.,
and is used pursuant to a license.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Перевод на русский язык: Алексей Перерва

Редактура: Валентин Матюша

Вёрстка: Дарья Смирнова

Корректурa: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры
без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби»

Все права защищены.



Играть интересно

www.hobbyworld.ru