

MONOPOLY

Harry Potter



ПРАВИЛА ИГРЫ

В ЧЕМ ЦЕЛЬ ИГРЫ?

Стать самым могучим волшебником, построить свой **МАГИЧЕСКИЙ МИР**. В начале игры **МИР МАГИИ** разделен на части, не принадлежащие никому. Задача игроков стать владельцем всех частей Магического Мира.

Победа в игре достигается в трёх случаях:

- Весь Магический Мир принадлежит победителю
- Все игроки, кроме победителя, разорены (не могут выплатить долг свыше **100 Магических Галлеонов**)
- Победитель владеет активами, стоимость которых превышает активы других участников

КАК ЭТО СДЕЛАТЬ?

Покупать Магическую собственность, собирать плату, повышать уровень магии собственности, покупая магические кристаллы и волшебные камни для многократного увеличения вашего дохода.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Каждый игрок бросает два кубика. Первым ходит тот, кто выбросил наибольшее количество баллов.

В начале игры фишки всех игроков устанавливаются на поле «ВПЕРЕД».

СОДЕРЖИМОЕ

Игровая доска, 8 фишек, 28 карточек Магической собственности, 16 карточек «Зелья»*, 16 карточек «Заклинания»*, 32 магических кристалла, 12 волшебных камней, 2 кубика.

*в зависимости от комплектации может быть добавлена 1 пустая карточка для творчества.

НА КАКОМ ПОЛЕ ВЫ ОКАЗАЛИСЬ?

1. НИКОМУ НЕ ПРИНАДЛЕЖАЩАЯ МАГИЧЕСКАЯ СОБСТВЕННОСТЬ

Есть три вида магической собственности:

Участки (цветовые группы) с расположенной на них магической собственностью, **Магический транспорт**, **Магические помощники**.

Вы можете **купить** Магическую собственность, на которой оказались по ее **номинальной стоимости**, указанной на игровом поле.

Заплатите эту сумму банку, получите соответствующую карточку на Право Магической собственности и положите ее рядом с собой лицевой стороной вверх.

Если **вы не** хотите покупать по указанной цене, Магическая собственность распродается с **аукциона**.

При покупке Магической собственности стремитесь получать в собственность полные цветовые группы. Владение одной целой группой участков (или несколькими группами) позволяет вам получать повышенную ренту, когда другие игроки оказываются на них, а так же повышать их Уровень Магии за счет Магических кристаллов и Волшебных камней для многократного увеличения прибыли.

2. СОБСТВЕННОСТЬ ДРУГОГО ИГРОКА

Если вы оказались на поле, принадлежащем другому игроку, вы обязаны **заплатить ренту** этому игроку в сумме указанной на карточке на Право Магической собственности.

Однако если собственность находится в залоге (т.е. карточка на Право Магической собственности лежит лицевой стороной вниз), плата не взимается.

Внимание! Игрок, владеющий участком, должен потребовать оплату ренты до того, как следующий по очереди игрок выбросит кубики. Если владелец не потребовал оплату ренты, платить необязательно.

УЧАСТОК

Сумма ренты за **Магическую собственность** указана на соответствующей участку карточке на Право Магической собственности. Сумма ренты **удваивается**, если владельцу принадлежат все участки этого цвета и ни один из них не отдан в залог. Если участок **имеет магическую силу**, т.е. на нем есть Магические кристаллы или Волшебный Камень, рента **увеличивается** как показано на карточке на Право Магической собственности.

МАГИЧЕСКИЙ ТРАНСПОРТ

Плата за проезд взимается в зависимости от количества станций, находящихся в собственности у владельца.

Магический транспорт: 1 2 3 4
Плата M25 M50 M100 M200

МАГИЧЕСКИЕ ПОМОЩНИКИ

Для определения суммы платежа игрок **дополнительно** кидает 2 кубика. Плата равняется сумме очков на кубиках умноженная на 4. Если в услужении у Волшебника находится и Добби, и Кикимер (т.е. игрок владеет двумя помощниками), сумма очков на кубиках умножается на 10.

3. «ЗЕЛЬЯ» или «ЗАКЛИНАНИЯ»

Возьмите карточку из соответствующей стопки, немедленно выполните инструкции на ней и положите лицевой стороной вниз в основание стопки. Исключение: «Освобождение из Азкабана», остается у игрока до тех пор, пока не будет использована или продана другому игроку.

4. АРЕНДА БАНКОВСКОЙ ЯЧЕЙКИ / НАЛОГ МИНИСТЕРСТВА МАГИИ

Оказавшись на одном из этих полей, заплатите требуемую сумму.

5. «ПРОСТОЕ ПОСЕЩЕНИЕ» АЗКАБАН / БЕСПЛАТНАЯ ПАРКОВКА

Бояться нечего! Если при обычном перемещении ваша фишка на этом поле, ничего не происходит.

6. ВАША СОБСТВЕННАЯ МАГИЧЕСКАЯ СОБСТВЕННОСТЬ

Ничего не происходит, что хорошо. Но вы не зарабатываете деньги, что плохо!

7. ОТПРАВЛЯЕТЕСЬ В АЗКАБАН

Оказавшись на этом поле, вы должны немедленно переместить свою фишку на поле «АЗКАБАН».

Внимание! В случае отправления в «АЗКАБАН», вы не получаете M200 за прохождение поля «ВПЕРЕД». Сразу после попадания в «АЗКАБАН» ваш ход заканчивается - передайте кубики следующему игроку.

Другие способы оказаться в «АЗКАБАНА»

- Вам досталась карточка «Зелья» или «Заклинания» с указанием «Вы отправляетесь в Азкабан»

- за один ход вы выбросили три дубля подряд

*** Как выбраться из «Азкабана»?

Это можно сделать тремя разными способами!

1. **Заплатите M50** перед началом своего хода, и вы можете свободно бросать кубики и ходить, не боясь дубля.

2. **Воспользуйтесь карточкой «Освобождение из Азкабана»**, если она у вас есть, или выкупите ее у другого игрока. Верните карточку в основание соответствующей стопки, а затем свободно бросайте кубики и ходите.

3. **Подождите три хода**. Каждый ход бросайте кубики и, если получаете дубль, выходите из «Азкабана», перемещая жетон на количество полей, равное результату этого же дубля. Если по итогам третьего броска вы не выбрасываете дубль, заплатите банку M50 и переместите фишку на количество полей, равное результату этого третьего броска.

Уровни Магии:

Изначально **вся** Магическая собственность имеет **Нулевой уровень Магии**. Вы можете его повысить: **Первый Уровень Магии - 4 МАГИЧЕСКИХ КРИСТАЛЛА**

Второй Уровень Магии - 4 МАГИЧЕСКИХ КРИСТАЛЛА + 1 ВОЛШЕБНЫЙ КАМЕНЬ. Чем **выше** уровень, тем **больше** сумма ренты.

НЕ СИДИТЕ СЛОЖА РУКИ В ОЖИДАНИИ ХОДА!

Пока не подошла ваша очередь, - даже если вы находитесь в «АЗКАБАНЕ», - вы можете делать следующее:

1. СОБИРАТЬ РЕНТУ

Если другой игрок оказывает на вашем участке, не сданном в залог банку, вам следует потребовать с него или нее ренту в размере суммы указанной на карточке на Право Магической собственности - см. раздел «Собственность другого игрока».

2. УЧАСТВОВАТЬ В АУКЦИОНЕ

Банкир проводит аукцион в случае, когда:

- игрок оказывается на участке не имеющего владельца, и решает **не покупать** ее по номинальной цене
- игрок объявляется **банкротом** и передает всю свою заложенную Магическую собственность банку, которая затем распродается с аукциона (как свободная, лицевой стороной вверх)
- возникает нехватка камней и кристаллов, когда несколько игроков хотят купить одни и те же камни или кристаллы

В качестве покупательских предложений на аукционе принимается только наличность. Подать предложение может любой игрок, начиная с М1. Игрок, выигравший аукцион, обязан купить выигранный лот.

3. ПОВЫШАТЬ УРОВЕНЬ МАГИИ СОБСТВЕННОСТИ (ПРИБОРАТЬ МАГИЧЕСКИЕ КРИСТАЛЛЫ И ВОЛШЕБНЫЕ КАМНИ)

Завладев всеми участками одного цвета, вы можете покупать у банка **Магические кристаллы** для расположения их на любом из данных участков.

- За один ход может быть установлен только один Магический Кристалл или Волшебный Камень.
- Стоимость Магического Кристалла указана на **карточке на Право Магической собственности**.
- Уровень магии следует **повышать равномерно**. Нельзя покупать второй кристалл на участок до тех пор, пока вы не установили по одному кристаллу на каждом участке этой цветовой группы.
- На участке может быть установлено не более **4 Магических кристаллов (ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ МАГИИ)**.
- **ВТОРОЙ УРОВЕНЬ МАГИИ**. После установки 4 кристаллов вы можете обменять их на Волшебный Камень, заплатив за него стоимость, указанную на карточке на Право Магической собственности. На участке можно установить только **один Волшебный Камень**. На участке с Волшебным Камнем также нельзя больше устанавливать Магические кристаллы.

Внимание! Нельзя устанавливать кристаллы и камни в случае, если любой из участков того же цвета **заложен**.

4. ПРОДАВАТЬ МАГИЧЕСКИЕ КРИСТАЛЛЫ И ВОЛШЕБНЫЕ КАМНИ

Кристаллы и камни можно продавать **за половину номинальной стоимости**. Магические кристаллы необходимо продавать **равномерно**, по аналогии с процессом их покупки. При продаже Волшебных камней, также за половину номинальной стоимости, на соответствующий участок **возвращается 4 Магических кристалла**.

5. ОТДАВАТЬ МАГИЧЕСКУЮ СОБСТВЕННОСТЬ В ЗАЛОГ

Если у вас не хватает наличности для покупки чего-либо или вы попали в долг, вы можете заложить Магическую собственность имеющую **нулевой уровень магии**. Прежде чем участок можно будет отдать в залог, все участки этого цвета должны быть свободны от камней и кристаллов. Чтобы **заложить** собственность, переверните карточку на Право Магической собственности лицевой стороной вниз и получите из банка её залоговую стоимость (указанную на оборотной стороне карточки). Чтобы **выкупить** залог, уплатите **залоговую стоимость +10%**, после чего переверните карточку лицевой стороной вверх. За остановку на заложенном участке не взимается рента.

6. ЗАКЛЮЧИТЬ СДЕЛКУ

Вы можете вступить в сделку с другим игроком, чтобы **купить** или **продать** Магическую собственность с нулевым уровнем магии. Прежде чем участок можно будет продать, необходимо продать все кристаллы и камни на всех участках той же цветовой группы.

Магическую собственность можно купить за наличность либо обменять на другую магическую собственность и (или) карточки («Освобождение из Азкабана»). Сумма сделки согласуется её участниками, вы можете продавать **заложенную** Магическую собственность другим игроком по любой согласованной цене. После покупки заложенной Магической собственности, вы должны немедленно **выкупить** залог и получить Магическую собственность в полноценную собственность, либо **заплатить 10%** залоговой стоимости и перевернуть карточку лицевой стороной вниз. Если позднее вы решите выкупить заложенную магическую собственность, вам **придется уплатить 10%** еще раз.

Нехватка кристаллов и камней?

Если у банкира нет кристаллов и камней, придется подождать, пока другие игроки не вернут свои. Если два игрока одновременно хотят купить кристалл и (или) камень, Банкир продает его с аукциона игроку, предложившему наивысшую цену.

Помните: ваша цель - не просто стать богатым волшебником, для победы нужно добиться того, чтобы все остальные игроки обанкротились и весь **МАГИЧЕСКИЙ МИР** принадлежал только вам!!!

ПОДГОТОВЬТЕ ВСЕ ДЛЯ НАЧАЛА ИГРЫ

БАНКИР

Выберите игрока, который будет исполнять обязанности банкира - следить за банком и проводить аукционы. Банкир должен хранить свои личные средства и Магическую собственность отдельно от Магической собственности принадлежащей Банку.

БАНК

1. Хранит все деньги* и карточки на Право Магической собственности, не принадлежащие игрокам.
2. Выплачивает игрокам денежные вознаграждения и бонусы.
3. Собирает с игроков штрафы и аренду банка.

4. Продает собственность, в том числе с аукциона.
5. Дает ссуды игрокам, закладывая свою собственность.

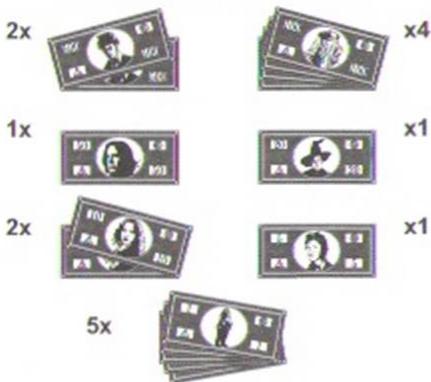
Банк не может «обанкротиться». Если в банке заканчиваются наличные деньги, банкир может издать дополнительные банкноты на листах обычной бумаги, написав на каждой соответствующее достоинство.

*M1 - 1 МАГИЧЕСКИЙ ГАЛЛЕОН



- Перемешайте карточки «ЗЕЛЬЯ» и положите их на игровое поле лицевой стороной вниз, поверх рамок с соответствующей надписью.
- Перемешайте карточки «ЗАКЛИНАНИЯ» и так же положите их на игровое поле, поверх рамки с надписью «ЗАКЛИНАНИЯ».
- Каждый игрок выбирает себе ФИШКУ и ставит её на поле «ВПЕРЕД».

Каждый игрок начинает игру со следующей наличностью:



КОГДА ПОДОШЕЛ ВАШ ХОД

1. Бросьте два кубика.
2. Переместите фишку вперед по доске, идя по часовой стрелке, на количество полей, равное сумме выпавших очков.
3. В зависимости от поля, на которое вы попали, вы должны предпринять соответствующие действия.
4. См. раздел «НА КАКОМ ПОЛЕ ВЫ ОКАЗАЛИСЬ». Если во время хода вы достигли или пересекли поле «ВПЕРЕД», получите из банка Гринготтс 200 Магических Галлеонов.
5. Если вы выбросили дубль, бросайте кубики еще раз и повторите действия (пункты 1-4). **Осторожно!** Если вы выбросите 3 дубля подряд за один и тот же ход, вам придется **Отправиться в тюрьму - Азкабан**.
6. Закончив ваш ход и требуемые действия, **передайте кубики игроку слева от вас**.

НА ПОМОЩЬ! Я В ДОЛГУ!

Если вы должны банку Гринготтс или другому игроку больше денег, чем имеете в наличности, попытайтесь найти нужные средства за счет **продажи Магической собственности, магических кристаллов, волшебных камней и (или) сдачи магической собственности в залог**.

Если после этого вы остаетесь должны больше, чем имеете, вы объявляетесь **БАНКРОТОМ** и **покидаете игру!**

1. Заплатите деньги, которые удалось накопить.
2. Если вы должны другому игроку, передайте ему всю свою заложенную Магическую собственность и карточки «Освобождения из тюрьмы», если имеются.
3. Игрок обязан уплатить банку Гринготтс пеню в размере 10% за каждую заложенную Магическую собственность, даже если он не намеревается её выкупать. Если вы должны банку Гринготтс, то вся ваша заложенная собственность распродается с аукциона. При этом Магическая собственность продается как свободная от залога (лицевой стороной вверх). Возвратите все карточки «Освобождения из тюрьмы».