

ПРАВИЛА ИГРЫ «ФУТБОЛПОЛИЯ»

1 ТЕРМИНЫ

Предприятия — клетки поля с цветными секторами, владение которыми подтверждается покупкой документов на собственность (карточка, соответствующая клетке предприятия).

Рента — арендная плата, взимаемая с другого игрока за остановку на предприятии, которым Вы владеете.

Объект — объект строительства на предприятии (маленький домик).

Сеть — объект строительства на предприятии (большой домик).

Монополия — образуется при владении предприятиями одной цветовой группы.

2 НАЧАЛО ИГРЫ

1. Разложите документы на собственность (карточки предприятий) и деньги (по номиналу).
2. Карточки («ГОЛ», «ОФСАЙД», «ПЕРСОНАЖ») перетасуйте и положите рубашкой вверх на соответствующие места игрового поля.
3. Каждый из игроков выбирает себе игральную фишку и ставит ее на клетку **«СТАРТ»**.
Банкир и Банк: Один из игроков выбирается Банкиром. Если в игре участвует больше пяти игроков, то Банкир может (по своему усмотрению) ограничиться только этой ролью в игре. Банкир дает каждому из игроков по 1500 \$ в следующих купюрах:

- Две купюры по 500\$
- Четыре купюры по 100\$
- Одна купюра в 50\$
- Одна купюра в 20\$
- Две купюры по 10\$
- Одна купюра в 5\$
- Пять купюр по 1\$

Помимо денег у Банка имеются Документы на собственность, объекты и сети до тех пор, пока они не будут приобретены игроками. Банк также выплачивает деньги, дает ссуды под залог собственности и собирает все налоги, штрафы, возвращаемые ссуды и проценты по ним. При проведении аукциона Банкир выступает в качестве аукциониста. Банк никогда не может стать банкротом, но может выдать требуемое количество денег в виде долговых расписок, написанных на обычном листке бумаги.

4. Игроки бросают оба кубика. Начинает игру тот, у кого выпало наибольшее количество очков в сумме, выпавших с двух кубиков. Следующим ходит игрок, сидящий слева от него и так далее.

3 ХОД ИГРЫ

Когда подошла ваша очередь совершать ход - бросьте оба кубика и передвиньте вашу фишку на игровом поле в направлении по часовой стрелке на количество выпавших очков на кубиках. Клетка, на которой Вы остановитесь, определяет то, что вам надо делать.

На одной клетке одновременно могут находиться несколько фишек.

В зависимости от того, на какой клетке Вы оказались, вам предстоит:

- купить предприятие в собственность;
- заплатить ренту, если Вы оказались на клетке предприятия, принадлежащего другим игрокам;
- уплатить взыскания или штрафы;
- вытащить карточку **«ГОЛ»** или **«ОФСАЙД»**;
- попасть на **«СКАМЕЙКУ ЗАПАСНЫХ»**;
- выбрать персонажа;
- и прочее.

4 ОДИНАКОВОЕ ЧИСЛО ОЧКОВ НА ДВУХ КУБИКАХ

Если Вы бросили кубики и выпал дубль (одинаковое число очков на обоих кубиках), то переместите вашу фишку и действуйте в соответствии с требованиями той клетки поля, на которой Вы оказались. Затем Вы имеете право еще раз бросить кубики.

Если же у вас выпал дубль три раза подряд, то Вы сразу же попадаете на **«СКАМЕЙКУ ЗАПАСНЫХ»** (потому что Вы шулер!).

5 ПРОХОЖДЕНИЕ КЛЕТКИ «СТАРТ»

Каждый раз, когда Вы останавливаетесь или проходите через клетку **«СТАРТ»**, Банк выплачивает вам 200\$.

В случае, если Вы оказались на клетке «ОФСАЙД» сразу после клетки **«СТАРТ»** и вытащили карточку, на которой предписано перейти на поле **«СТАРТ»**, то вы переходите на клетку **«СТАРТ»** и вновь получаете в банке 200\$.

6 ПОКУПКА ПРЕДПРИЯТИЯ

Когда Вы остановились на клетке с предприятием, и оно свободно (т.е. на него ни у одного из остальных игроков нет Документа на собственность), то у вас имеется право на его покупку. Если Вы решили купить предприятие, то заплатите соответствующую стоимость Банку, указанную на этой игровой клетке. В обмен Вы получите Документ на собственность (карточку этого предприятия), который Вы должны положить перед собой текстом вверх.

Если Вы решили не покупать предприятие, то Банкир должен немедленно выставить его на аукцион и продать тому из игроков, который предложит за него наибольшую цену, начиная с любой цены, которую готов заплатить кто-либо из игроков. Даже если Вы отказались от покупки предприятия по первоначальной цене - Вы можете принять участие в аукционе.

7 МОНОПОЛИЯ

Когда вами будут куплены все предприятия одной цветовой группы - образуется монополия. После того, как Вы образовали монополию - Вы можете строить объекты и сети на каждом предприятии.

Предприятия **«ШКОЛЬНОЕ ПОЛЕ»**, **«OLD TRAFFORD»**, **«ALLIANZ ARENA»**, **«SANTIAGO BERNABEU»** не имеют цветовой группы и не могут образовывать монополию. Рента рассчитывается исходя из того, каким количеством предприятий данной группы владеет игрок.

Предприятия **«ADIDAS»**, **«NIKE»**, **«PUMA»** не имеют цветовой группы и не могут образовывать монополию. Рента рассчитывается исходя из того, каким количеством предприятий данной группы владеет игрок.

8 ОБЪЕКТЫ

После того, как Вы образовали монополию, Вы можете строить объекты на предприятиях, которые входят в монополию. Это увеличит ренту, которую Вы можете взимать с арендаторов, останавливающихся на ваших предприятиях.

Стоимость объекта указана в соответствующем Документе на собственность. Вы можете строить объекты во время вашего хода или в перерыве между ходами других игроков, но Вы должны строить объекты на ваших предприятиях равномерно: Вы не можете построить второй объект на любом из предприятий в одной цветовой группе до тех пор, пока Вы не построили по одному объекту на каждом предприятии этой цветовой группы, третий - пока не построили по два на каждом, и т.д.

Максимальное количество объектов на одном предприятии - четыре.

Продавать объекты также нужно равномерно по аналогии со строительством.

Нельзя строить объекты, если хотя бы одно предприятие монополии заложено. Если Вы владеете монополией и только на одном из двух (трех) построили объект, то Вы, тем не менее, можете получать двойную ренту с игрока, остановившегося на любом из пустых предприятий той монополии, как это обозначено в Документах на собственность.

9 СЕТИ

Прежде чем Вы сможете строить сеть, вам нужно иметь по четыре объекта на каждом предприятии принадлежащей вам монополии. Сеть может строиться только после того, как на предприятии будет построено 4 объекта. Стоимость сети указана на карточке. После покупки сети 4 объекта возвращаются в Банк.

10 РЕНТА

Если Вы остановились на клетке с предприятием, которое ранее было приобретено другим игроком, то с вас могут потребовать ренту за эту остановку. Игрок, владеющий этим предприятием, должен попросить вас уплатить ренту до того, как следующий за вами игрок бросит кубики. Если он этого не потребовал, то Вы можете заплатить добровольно, либо продолжить ход без оплаты. Сумма, подлежащая оплате, указана в Документе на собственность и может изменяться в зависимости от количества объектов и сетей, построенных на данном предприятии. Если все предприятия одной цветовой группы принадлежат одному игроку, то рента, взимаемая с вас за остановку на любой клетке этой группы, удваивается.

Однако если у владельца всей цветовой группы хотя бы одно предприятие этой группы заложено, то он не может взимать с вас двойную арендную плату.

Если на предприятии были построены объекты и сети, то рента увеличивается, как это указано в Документе на собственность. За остановку на заложенном предприятии рента не взимается.

11 НЕХВАТКА ОБЪЕКТОВ И СЕТЕЙ

Если в Банке не осталось объектов и сетей, то вам придется подождать, пока кто-либо из других участников не вернет ему свои. Если Вы продаете сеть, то Вы не можете заменить ее объектами, при отсутствии в Банке лишних объектов. Если в Банке осталось ограниченное число объектов и сетей, и два или более игроков хотят купить больше, чем есть у Банка, то Банкир выставляет объекты и сети на аукцион для продажи тому из игроков, который предложит за них большую цену. При этом за начальную цену он берет ту, которая указана в соответствующем Документе на собственность.

12 ПРОДАЖА ПРЕДПРИЯТИЯ

Вы можете продать предприятие любому игроку, заключив с ним частную сделку на сумму, согласованную между вами. Если на любом из предприятий одной монополии стоят объекты и сети, то продавать предприятие этого цвета нельзя. Если Вы хотите продать какое-либо предприятие, состоящее в монополии, то изначально вам необходимо продать Банку все объекты и сети, стоящие на предприятии этой монополии. Объекты должны распродаваться равномерно, так же как они покупались (см. пункт 8. ОБЪЕКТЫ). Ни объекты, ни сети нельзя продавать другим игрокам. Их следует продавать только Банку по цене в два раза меньше той, что указана в соответствующем Документе на собственность. Объекты и сети можно продавать в любое время. При продаже сети Банк платит вам половину стоимости сети плюс половину стоимости четырех объектов, которые были отданы Банку при покупке сети.

Для того, чтобы Вы могли получить деньги, сети могут быть снова заменены на объекты (при необходимости). Для этого вам нужно продать сеть Банку и получить взамен четыре объекта плюс половину стоимости самой сети. Заложенное предприятие может продаваться только другим игрокам, но не Банку.

13 ЗАЛОГ

Если у вас не осталось денег, но нужно оплатить долги, то Вы можете получить деньги, заложив какое-нибудь предприятие. Для этого изначально продайте Банку все объекты и сети, находящиеся на этом предприятии.

Для того, чтобы заложить предприятие, поверните Документ на собственность соответствующего предприятия лицом вниз и получите в Банке сумму залога, указанную на обратной стороне документа.

Если Вы потом захотите погасить ваш долг перед Банком, то вам нужно будет заплатить эту сумму плюс 10 % сверху. Если Вы закладываете какое-либо предприятие, то оно по-прежнему принадлежит вам. Ни один другой игрок не вправе выкупить его вместо вас у Банка. С заложенного предприятия нельзя взимать ренту, при этом рента по-прежнему может поступать к вам за другие предприятия той же монополии.

Вы можете продать заложенное предприятие другим игрокам по согласованной с ними цене. Покупатель затем может решить погасить взятый под залог этой собственности долг, при этом внести в Банк соответствующую сумму залога плюс 10 %. Он может также заплатить только 10 % и оставить предприятие в залоге. В таком случае при окончательном снятии залогового обременения придется уплатить в Банк еще 10%.

НО! В случае продажи предприятия другому игроку, Вы теряете монополию над предприятиями данной цветовой группы, и обязаны продать банку все Объекты и Сети, которые остались на оставшихся предприятиях. Возможность вновь строить Объекты и Сети появляется только после образования новой монополии, а именно выкупа всех (без исключения) предприятий данной цветовой группы.

14 БАНКРОТСТВО

Если Вы должны Банку или другим игрокам больше денег, чем Вы можете получить по вашим активам, то вас объявляют банкротом, и Вы выбываете из игры. Если Вы должны Банку, то Банк получает все ваши деньги и Документы на собственность. Затем банкир продает с аукциона каждое ваше предприятие тому игроку, который предложит наивысшую цену. Если Вы обанкротились из-за долгов другому игроку, то ваши объекты и сети продаются Банку за половину их первоначальной стоимости. При этом ваш кредитор получает все деньги, Документы на собственность, которые у вас есть. Если у вас есть какое-либо заложенное предприятие, то Вы должны передать его кредитору, причем, он должен немедленно уплатить по ним в Банк 10 %, а затем уже решить, стоит ли сразу же выкупить их или же оставить заложенными.

15 ПРИМЕЧАНИЯ К ИГРЕ

Если Вы должны заплатить сумму ренты больше, чем сумма имеющихся у вас наличных денег, то Вы можете заплатить вашему кредитору частично деньгами, а частично предприятием. В этом случае кредитор, стремясь получить дополнительную возможность строительства объектов или желая помешать другому игроку установить свой контроль над определенной группой предприятий, может согласиться принять какое-либо предприятие (даже если оно заложено) по цене, намного превосходящей указанную в соответствующем Документе на собственность.

16 «ГОЛ» и «ОФСАЙД»

Когда вы остановились на клетке поля **«ГОЛ»** или **«ОФСАЙД»** - вам необходимо взять верхнюю карточку из соответствующей колоды. Эти карточки могут потребовать/предложить, чтобы Вы:

- передвинули вашу фишку;
- заплатили деньги;
- получили деньги;
- оказались на **«СКАЙМЕКЕ ЗАПАСНЫХ»**;
- выйти со **«СКАЙМЕЙКИ ЗАПАСНЫХ»**;
- и прочее.

Вы должны немедленно выполнить указания, приведенные на карточке, и положить ее вниз соответствующей колоды. В некоторых случаях Вы имеете право сохранить карту у себя, если так указано на карточке.

Примечание: на карточке может быть указано, что Вы должны передвинуть вашу фишку на другую клетку.

Если в процессе движения Вы пройдете через клетку **«СТАРТ»**, то получите 200\$.

Если вас отправляют на **«СКАМЕЙКУ ЗАПАСНЫХ»**, то Вы не проходите через поле **«СТАРТ»**.

17 «ПЕРСОНАЖ»

Когда Вы остановитесь на клетке **«ПЕРСОНАЖ»** — вам необходимо взять верхнюю карточку из колоды **«ПЕРСОНАЖ»**. Никому ее не показывайте до момента, пока Вы не захотите ее использовать. Это ваша роль, которая даст вам определенное преимущество перед другими игроками. В игре предусмотрено 6 таких карточек:

- Тренер;
- Легенда футбола;
- Судья;
- Президент клуба;
- Футбольный чиновник;
- Леха со двора.

При последующих попаданиях на данную клетку Вы просто ставите фишку на клетку **«УЖЕ ВЫБРАЛ»** и ход переходит следующему игроку, так как Вы уже владеете карточкой **«ПЕРСОНАЖ»**.

18 СКАМЕЙКА ЗАПАСНЫХ

Вас отправят на **«СКАМЕЙКУ ЗАПАСНЫХ»**, если:

- Вы остановитесь на клетке **«ОТПРАВЛЯЙСЯ НА СКАМЕЙКУ»**;
- Вы взяли карточку **«ГОЛ»**, на которой написано отправиться на **«СКАМЕЙКУ ЗАПАСНЫХ»**;
- если у вас выпал дубль три раза подряд за один ход, то Вы шулер и отправляетесь на **«СКАМЕЙКУ ЗАПАСНЫХ»**.

Если Вы оказываетесь на **«СКАМЕЙКЕ ЗАПАСНЫХ»**, то через прохождение клетки **«СТАРТ»** 200\$ не выплачивается (где бы Вы до этого не находились).

Чтобы вернуться к игре, вам необходимо:

- заплатить штраф в размере 50\$ и продолжить игру, когда до вас дойдет очередь;
- либо оставаться на **«СКАМЕЙКЕ ЗАПАСНЫХ»**, пропуская три своих очередных хода, но каждый раз, когда до Вас доходит очередь делать ход - бросать кубики. Если на обоих кубиках в один из таких ходов у вас выпадет дубль, то Вы сможете выйти со **«СКАМЕЙКИ ЗАПАСНЫХ»** и пройти число клеток, которое выпадет на кубиках.

После того, как Вы пропустили три хода, находясь на **«СКАМЕЙКЕ ЗАПАСНЫХ»**, Вы должны выйти с нее и уплатить 50\$, прежде чем Вы сможете передвинуть вашу фишку на выпавшее на кубиках число клеток. Находясь на **«СКАМЕЙКЕ ЗАПАСНЫХ»**, Вы имеете право получать ренту за свои активы, если они не заложены. Если Вы не были отправлены на **«СКАМЕЙКУ ЗАПАСНЫХ»**, а просто остановились на этом поле в ходе игры, то Вы не платите штраф, так как Вы просто посетили ее. Следующим ходом Вы можете двигаться дальше, как обычно.

19 БУКМЕКЕРЫ

При попадании на клетку **«БУКМЕКЕРЫ»**, игрок делает ставку и бросает кубики. Если на кубиках суммарно выпало больше 7 очков, то ставка сыграла и вы получаете выигрыш из банка в размере вашей ставки. Если выпало менее 7 очков, то вы проиграли и должны отдать в банк сумму вашей ставки.

20 ПОБЕДИТЕЛЬ

Последний оставшийся в игре участник является победителем.

ДОПОЛНЕНИЕ К ИГРЕ

К основной игре Вы также можете приобрести Дополнение, которое включает в себя:

- дополнительно 21 карточку **«ГОЛ»**
- дополнительно 21 карточку **«ОФСАЙД»**
- дополнительно 6 карточек **«ПЕРСОНАЖ»**

Дополнение разнообразит вашу игру и сделает ее еще более интересной!

Следить за нашими Новинками, вступить в Бонусную Программу для получения скидок и участия в розыгрышах, а также обратиться в «Службу Заботы» Вы можете, перейдя по QR коду.



Хорошего Вам времяпрепровождения!!!
С Уважением, команда D&A Games.

