

ПРАВИЛА ИГРЫ «SHREKOPOLLY»

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.

Шиллинг – валюта, применяемая в игре. Обозначение - \$

2. НАЧАЛО ИГРЫ

1. Разложите документы на собственность (карточки предприятий) и деньги (по номиналу).
2. Карточки («Испытай удачу», «Казна», «Персонаж») перетасуйте и положите рубашкой вверх на соответствующие места игрового поля.
3. Каждый из игроков выбирает себе игральную фишку и ставит ее на клетку «СКАЗОЧНОЕ НАЧАЛО».
4. 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 шиллингов 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.

5. 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 «Испытай удачу» или «Казна»;
- попасть в «ТЮРЕМНУЮ БАШНЮ»;
- 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 в «ТЮРЕМНУЮ БАШНЮ» (потому что Вы шулер и никак иначе!).

5. ПРОХОЖДЕНИЕ КЛЕТКИ «СКАЗОЧНОЕ НАЧАЛО»

Каждый раз, когда Вы останавливаетесь или проходите через клетку «СКАЗОЧНОЕ НАЧАЛО», Банк выплачивает вам 200 шиллингов. В случае, если Вы оказались на клетке «Испытай удачу» сразу после клетки «СКАЗОЧНОЕ НАЧАЛО» и вытащили карточку, на которой предписано перейти на поле «СКАЗОЧНОЕ НАЧАЛО», то вы переходите на клетку «СКАЗОЧНОЕ НАЧАЛО» и вновь получаете в банке 200 шиллингов.

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 «Крепость дракона», «Дом Шрека», «Замок румпеля», «Замок короля и королевы» 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 брать 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 брать ренты, 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. «ИСПЫТАЙ УДАЧУ» и «КАЗНА»

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

- передвинули вашу фишку;
- заплатили деньги;
- получили деньги;
- оказались в **«ТЮРЕМНОЙ БАШНЕ»**;
- вышли из **«ТЮРЕМНОЙ БАШНИ»**;
- 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 **«СКАЗОЧНОЕ НАЧАЛО»**, то получите 200 шиллингов.

Если вас отправляют в **«ТЮРЕМНУЮ БАШНЮ»**, то Вы не проходите через поле **«СКАЗОЧНОЕ НАЧАЛО»**.

17. ОСОБЫЕ ОТМЕТКИ НА КАРТОЧКАХ

- Персонаж **«Фея Крестная»** имеется в дополнении к основной игре и не является составляющей основной игры. Дополнение приобретается отдельно.
- Если Вы получили волшебный контракт, достав карту **«Испытай удачу»**, то Вы можете отойти от правил и построить 1 раз еще один дополнительный объект или сеть за один ход.

18. «ВЫБЕРИ ПЕРСОНАЖА»

Когда Вы остановитесь на клетке **«ВЫБЕРИ ПЕРСОНАЖА»** - 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:

- Шрек;
- Фиона;
- Осел;
- Дракон;
- Кот в сапогах;
- Пряня.



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»**.

19. ТЮРЕМНАЯ БАШНЯ

Вас отправят в **«ТЮРЕМНУЮ БАШНЮ»**, если:

- Вы остановитесь на клетке **"Отправляйся в ТЮРЕМНУЮ БАШНЮ"**;
- Вы взяли карточку **«Испытай удачу»**, на которой написано отправиться в **«ТЮРЕМНУЮ БАШНЮ»**;
- если у вас выпал дубль три раза подряд за один ход, то Вы шулер и отправляетесь в **«ТЮРЕМНУЮ БАШНЮ»**.

Если Вы оказываетесь в **«ТЮРЕМНОЙ БАШНЕ»**, то через прохождение клетки **«СКАЗОЧНОЕ НАЧАЛО»** 200 шиллингов не выплачивается (где бы Вы до этого не находились).

Чтобы вернуться к игре, вам необходимо:

- заплатить штраф в размере 50 шиллингов и продолжить игру, когда до вас дойдет очередь;
- либо оставаться в **«ТЮРЕМНОЙ БАШНЕ»**, 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 из **«ТЮРЕМНОЙ БАШНИ»** и пройти число клеток, которое выпадет на кубиках.

После того, как Вы пропустили три хода, находясь в **«ТЮРЕМНОЙ БАШНЕ»**, Вы должны выйти из него и уплатить 50 шиллингов, прежде чем Вы сможете передвинуть вашу фишку на выпавшее на кубиках число клеток.

Находясь в **«ТЮРЕМНОЙ БАШНЕ»**, Вы имеете право получать ренту за свои активы, если они не заложены. Если Вы не были отправлены в **«ТЮРЕМНУЮ БАШНЮ»**, а просто остановились на этом поле в ходе игры, то Вы не платите штраф, так как Вы просто посетили его. Следующим ходом Вы можете двигаться дальше, как обычно.

20. СПЕЦИАЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ

На поле имеются специальные объекты:

- Карета Румпеля;
- Карета Феи Крестной;
- Сабля кота в сапогах;
- Зелье Феи Крестной.

При попадании на данные поля игрок хранит у себя карту и может использовать ее один раз за игру. После ее использования карта возвращается в Банк. Далее ее могут использовать другие игроки, которые попадут на данные поля.

При владении картой «Зелье Феи Крестной» игрок вправе воспользоваться одним из зелий:

1. «Зелье пристального взгляда» - Выбранный тобой игрок смотрит на тебя до следующего своего хода. Если отведет взгляд - платит тебе 200 \$.
2. «Зелье забывчивости» - Все игроки забыли, что ты уже кидал кубики. Можешь сделать второй ход.
3. «Зелье-веселье» - Выбранный тобой игрок аплодирует тебе каждый раз, когда ты ходишь в рамках одного круга. Если забыл – платит тебе 50 \$.

21. 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 «Испытай удачу»
- дополнительно 21 карточку «Казна»
- 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.

