



СУЕТОЛОГИЯ

Правила игры

НАЧАЛО ИГРЫ

1. Отложите документы на собственность и деньги (по номиналу).
 2. Отделите карточки с заданиями («темка», «суета») и карточки Персонажей, перетасуйте их и положите рубашкой вверх на соответствующие места на игровом поле.
 3. Каждый из игроков выбирает себе игральную фишку и ставит ее на клетку «НА СУЕТЕ».
 4. Банкир и Банк: Один из игроков выбирается Банкиром. Если в игре участвует больше пяти игроков, 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 также 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. Следующим ходит игрок, сидящий слева от него и так далее.

ХОД ИГРЫ

Когда подошла Ваша очередь, бросьте оба кубика и передвиньте Вашу фишку на игровом поле в направлении, указанном стрелкой. Клетка, на которой Вы остановитесь, определяет, 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 для строительства объектов и сетей
- § заплатить арендную плату, если Вы оказались на клетке предприятия, принадлежащего другим игрокам;
- § уплатить взыскания или штрафы;
- § вытащить карточку «Суета» или «Темка»;
- § попасть в СИЗО;
- § выбрать персонажа;
- § и др;

Каждый раз, когда вы проходите клетку «НА СУЕТЕ», получите в банке 200\$.

ОДИНАКОВОЕ ЧИСЛО ОЧКОВ НА ОБОИХ КУБИКАХ

Если Вы бросили кубики, и на обоих выпало одинаковое число очков (дубль), 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 выпало одинаковое число очков на обоих кубиках три раза подряд, Вы сразу же попадаете в СИЗО.

ПРОХОЖДЕНИЕ КЛЕТКИ «НА СУЕТЕ»

Всякий раз, когда Вы останавливаетесь или проходите через клетку «НА СУЕТЕ», двигаясь в направлении, указанном стрелкой, Банк выплачивает вам 200\$.

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

ПОКУПКА ПРЕДПРИЯТИЯ

Если Вы остановились на клетке, со свободным предприятием (т.е. на него, ни у одного из остальных игроков нет Документа на собственность), у Вас будет право на его покупку. Если Вы решили купить предприятие, заплатите соответствующую стоимость Банку, указанную на этой игровой клетке. В обмен Вы получите Документ на собственность, который Вы должны положить перед собой текстом вверх.

Если Вы решили не покупать предприятие, 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 играющих. Даже если Вы отказались от покупки предприятия по первоначальной цене, Вы можете принять участие в аукционе.

ВЛАДЕНИЕ ПРЕДПРИЯТИЕМ

Владение предприятием дает Вам право взимать арендную плату с любых арендаторов, которые остановились на клетке данного предприятия.

Очень выгодно владеть всеми предприятиями одной цветовой группы – иными словами, владеть монополией. Если Вы владеете монополией, Вы можете строить объекты и сети на любом предприятии этого цвета.

ОСТАНОВКА НА ЧУЖОМ ПРЕДПРИЯТИИ

Если Вы остановились на клетке с предприятием, которое ранее было приобретено другим игроком, с Вас могут потребовать арендную плату за эту остановку. Игрок, владеющий этим предприятием, должен попросить Вас уплатить арендную плату до того, как следующий за Вами игрок бросает кубики. Если он этого не потребовал, 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, арендная плата, 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, он не может взимать с Вас двойную арендную плату.

Если на предприятии были построены объекты и сети, арендная плата увеличивается, как это расписано в документе на собственность. За остановку на заложенном предприятии арендная плата не взимается.

ОСТАНОВКА НА КЛЕТКЕ «ТЕМКА»

Остановка на такой клетке означает, что Вам нужно взять верхнюю карточку из соответствующей колоды. Эти карточки могут потребовать, чтобы Вы:

- § передвинули Вашу фишку;
- § заплатили деньги, например, налоги;
- § получили деньги;
- § оказались в СИЗО;
- § и др.

Вы должны немедленно выполнить указания, приведенные на карточке, и положить ее вниз соответствующей стопки.

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

Если в процессе движения Вы пройдете через клетку «НА СУЕТЕ», получите 200\$.

Если Вас отправляют в СИЗО, Вы не проходите через поле «НА СУЕТЕ».

ПРОХОЖДЕНИЕ КЛЕТКИ «ВЫБЕРИ ПЕРСОНАЖА»

В первый раз, когда Вы остановитесь на клетке, «ВЫБЕРИ ПЕРСОНАЖА», то возьмите верхнюю карточку из колоды ПЕРСОНАЖ. Никому ее не показывайте до момента, пока вы не захотите ее использовать. Это ваша роль, которая возможно даст Вам определенное преимущество перед другими игроками. В игре предусмотрено 6 таких карточек:

• Рейдер.

Вы имеете право 1 раз за игру у любого игрока отжать карточку предприятия с любым количеством построенных там объектов и сетей. Если у игрока во владении вся цветовая группа, то данная группа делится на 2 отдельные монополии, и захваченное предприятие переходит к рейдеру.

При этом 40% прибыли с захваченного предприятия Вы должны платить «Силовику» в качестве обеспечения крыши. Вы не можете отнять предприятие у «Силовика». В таком случае вы сразу отправляетесь в СИЗО, и ваша попытка сгорает.

• Рэкетир.

Вы имеете право 1 раз за игру наехать на любого игрока. Укажите предприятие, с которого Вы хотите вымогать деньги. Всю оставшуюся игру вы будете получать с него 50% прибыли. При этом 40% Вы берете себе, а 10% отдаете «Силовику» в качестве обеспечения крыши. Монополия остается за игроком, на которого Вы наехали, т.е. управлять его активами Вы не имеете права, если же игрок продаст предприятие, на которое вы наехали, то вы будете продолжать вымогать деньги с

участника, который этот актив купил. Вы не можете наехать на «Силовика». В таком случае Вы сразу отправляетесь в СИЗО, и Ваша попытка сгорает.

• **Силовик.**

Данная карточка дает Вам право крышевать «Рейдеров» и «Рэкетиров» и получать с этого комиссию. «Рейдер» должен Вам отдавать 40% прибыли с захваченных предприятий. «Рэкетир» должен Вам отдавать 10% от собственной прибыли с тех предприятий, на которые он наехал.

«Рейдер» и «Рэкетир» не имеют права отнимать ваши активы. В таком случае они отправляются в СИЗО, и их попытка сгорает.

• **Авторитет.**

Вы имеете право 1 раз за игру полностью отказаться от уплаты аренды игроку, на клетку чьего предприятия Вы попали. Также у Вас есть возможность бесплатно освобождаться из СИЗО после 3-х пропущенных ходов. Вы можете выйти из СИЗО раньше, если на кубиках выпадет дубль, либо если заплатите 50\$.

• **Суетолог.**

Вы являетесь обычным суетологом. Данная карточка не дает Вам никаких преимуществ перед другими игроками.

• **Темщик.**

Вы являетесь обычным темщиком. Данная карточка не дает Вам никаких преимуществ перед другими игроками.

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

СИЗО

Вас отправят в СИЗО, если:

§ Вы остановитесь на клетке "Отправляйся в СИЗО"

§ Вы взяли карточку «ТЕМКА», на которой написано отправиться в СИЗО

§ у Вас выпало одинаковое число очков на обоих кубиках три раза подряд за один ход, «ВЫ ШУЛЕР Ваш ход оканчивается отправляйтесь в СИЗО».

Если Вы оказываетесь в «СИЗО», через прохождение клетки «НА СУЕТЕ», 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 здесь, пропуская три своих очередных хода, но каждый раз, когда до Вас доходит очередь, бросать кубики, и, если на обоих кубиках в один из таких ходов у Вас выпадет дубль, Вы сможете выйти из СИЗО и пройти такое число клеток, которое выпадет на кубиках.

После того как Вы пропустили три хода, находясь в СИЗО, Вы должны выйти из него и уплатить 50\$, прежде чем Вы сможете передвинуть Вашу фишку на выпавшее на кубиках число клеток. Находясь в СИЗО, Вы имеете право получать арендную плату за свои активы, если они не заложены. Если Вы не были отправлены в СИЗО, а просто остановились на этом поле

в ходе игры, Вы не платите штраф, так как Вы посетили его. Следующим ходом Вы можете двигаться дальше, как обычно.

ОБЪЕКТЫ

После того, как Вы собрали все предприятия одной цветовой группы, Вы можете покупать объекты, чтобы построить их на данном Активе. Это увеличит арендную плату, которую Вы можете взимать с арендаторов, останавливающихся на Ваших активах.

Стоимость объекта указана в соответствующем Документе на собственность. Вы можете покупать 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. Вы можете покупать или продавать объекты в любое время, и столько, сколько Вы считаете нужным, и сколько позволяет Ваше финансовое положение.

Нельзя покупать объекты, если хотя бы одно предприятие данной цветовой группы заложено. Если Вы владеете всеми предприятиями одной цветовой группы, и только на одном из двух (трех) построили объект, Вы, тем не менее, можете получать двойную арендную плату с игрока, остановившегося на любом из пустых предприятий той цветовой группы, как это обозначено в Документах.

СЕТИ

Прежде чем Вы сможете строить сети, Вам нужно иметь по четыре объекта на каждом предприятии полностью принадлежащей Вам цветовой группы. Сеть покупается так же, как и объекты, но стоит она четыре объекта, которые возвращаются в Банк, плюс ту цену, которая указана в Документе на собственность. На каждой собственности можно построить только одну сеть.

НЕХВАТКА ОБЪЕКТОВ И СЕТЕЙ

Если в Банке не осталось объектов и сетей, вам придется подождать, пока кто-либо из других участников не вернет ему свои. Точно так же, если Вы продаете сеть, Вы не можете заменить их 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, 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.

ПРОДАЖА ПРЕДПРИЯТИЯ

Вы можете продать пустую собственность любому игроку, заключив с ним частную сделку на сумму, согласованную между вами. Если на любом из предприятий одной цветовой группы стоят объекты и сети, продавать предприятие этого цвета нельзя. Если Вы хотите продать какое-либо предприятие принадлежащей Вам цветовой группы, в начале Вам необходимо продать Банку все объекты и сети, стоящие на предприятии этой цветовой группы. Объекты должны распродаваться равномерно, так же как они покупались (см. Выше пункт ОБЪЕКТЫ). Ни объекты, ни сети нельзя продавать другим игрокам. Их следует продавать 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.

При необходимости для того, чтобы Вы могли получить деньги, сети могут быть снова заменены на объекты. Для этого Вам нужно продать сеть Банку и получить взамен четыре объекта плюс половину стоимости самой сети. Заложенная собственность может продаваться только другим игрокам, но не Банку.

ЗАЛОГ

Если у Вас не осталось денег, но нужно оплатить долги, Вы можете получить деньги, заложив какое-нибудь предприятие. Для этого вначале 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, Вам нужно будет заплатить эту сумму плюс 10% сверху. Если Вы закладываете какое-либо предприятие, оно по-прежнему принадлежит Вам. Ни один другой игрок не вправе выкупить его вместо Вас у Банка. С заложенного предприятия нельзя взимать арендную плату, хотя арендная плата по-прежнему может поступать к Вам за другие предприятия той же цветовой группы. Вы можете продать заложенную собственность другим игрокам по согласованной с ними цене. Покупатель затем может решить погасить взятый под залог этой собственности долг, внося в Банк соответствующую сумму залога плюс 10%. Он может также заплатить только 10 % и оставить собственность в залоге. В таком случае при окончательном снятии залогового обременения придется уплатить в Банк еще 10%. Возможность покупать объекты по обычной цене появляется только после выкупа всех без исключения предприятий одной цветовой группы.

БАНКРОТСТВО

Если Вы должны Банку или другим игрокам больше денег, чем Вы можете получить по Вашим активам, Вас объявляют банкротом, и Вы выбываете из игры. Если Вы должны Банку, Банк получает все Ваши деньги и Документы на собственность. Затем банкир продает с аукциона каждую вашу собственность тому игроку, который предложит наивысшую

цену. Если Вы обанкротились из-за долгов другому игроку, ваши объекты и сети продаются Банку по половине их первоначальной стоимости, и Ваш кредитор получает все деньги, Документы на собственность, которые у Вас есть. Если у Вас есть какая-либо заложенная собственность, Вы должны также передать её 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.

ПРИМЕЧАНИЯ К ИГРЕ

Если Вы должны заплатить сумму арендной платы большую, чем сумма имеющихся у Вас наличных денег, Вы можете заплатить Вашему кредитору частично деньгами, а частично собственностью. 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 какую-либо собственность (даже если она заложена) по цене, намного превосходящей указанную в соответствующем Документе на собственность. Обязанность собирать арендную плату за собственность лежит на его владельце. Деньги могут быть даны в виде ссуды игроку только Банком и только под залог собственности. Ни один из игроков не может брать деньги займы у другого или давать займы другому игроку.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Последний оставшийся в игре участник является победителем.

