



МОСИГРА

Всероссийская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru



8782

Коммерсантъ



Автор игры:
Доктор Райнер Книциа

ДЕНЬГИ

«Деньги» – настольная игра для 2-6 игроков, в которой участникам предстоит почувствовать себя бизнесменами, строить небоскребы и открывать магазины и супермаркеты. Зачем? – чтобы получать арендную плату и прибыль, а в итоге – накопить много-много денег и стать победителем в игре.

Подготовка к игре

Игровое поле располагается в центре стола. На нем изображена круговая дорожка с 9 клетками, на которых предстоит строить небоскребы, и 3 клетками «Рынок». Также на игровом поле изображены главные улицы (объединяют 3 клетки для небоскребов между 2 клетками «Рынок»), где будут построены магазины и супермаркеты. Строительные блоки серого цвета кладутся на игровое поле на обозначенные для них места: на каждую клетку с цифрой «1» – по одному блоку, на каждую клетку с цифрой «2» – по два блока, на клетку с цифрой «3» – три блока.

Карточки «Бонус» и «Штраф» перемешиваются и раскладываются стопками по 9 карточек на предназначенные для них места, на углах игрового поля, рубашкой вверх. Затем верхняя карточка из каждой стопки открывается и кладется поверх этих стопок в открытую.

Фишки «Депозит» кладутся в центре игрового поля.



Каждый игрок выбирает, фишкой какого цвета он будет играть, после чего берет ее себе вместе со строительными блоками этого же цвета. Фишки игроков ставятся на клетку «Старт». Оставшиеся строительные блоки и фишки игроков убираются в коробку.

Каждый игрок получает из банка 30 у. е. Эти монеты игроки кладут перед собой так, чтобы все видели, какой суммой игрок располагает на данный момент. Оставшиеся монеты и фишки «Кредит» остаются в банке игры. Они будут использоваться по мере необходимости.

Примечание: если игроки хотят сделать партию игры более продолжительной, то изначальный капитал каждого игрока должен составлять 20 у. е.

Цель игры

Стать самым богатым бизнесменом, собрав в своем личном банке 3 фишки «Депозит».

Ход игры

Игроки по договоренности или по жребию определяют, кто будет ходить первым. Далее игроки ходят по очереди по часовой стрелке. Во время своего хода игрок может:

- **Переместить свою фишку.** Для перемещения необходимо бросить кубик. После броска игрок передвигает свою фишку по дорожке по часовой стрелке. Количество клеток, через которые может

пройти фишка, равно значению, выпавшему на кубике, при этом не учитываются клетки, занятые фишками других игроков.

• **Выполнить действие.** В зависимости от того на какой клетке остановился игрок, он либо получает арендную плату или прибыль с магазинов, либо платит арендную плату другим игрокам. После этого игрок может совершить **одно** действие, связанное с клеткой на которой он остановился.

Если фишка оказалась на клетке для строительства небоскреба:

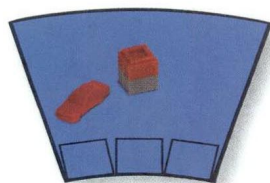
1. Арендная плата:

• **Получить арендную плату:** если на клетке, предназначенной для строительства небоскреба, находится хотя бы 1 строительный блок игрока (его цвета) и при этом ни у одного другого игрока нет на этой клетке большего количества строительных блоков, то игрок получает из банка арендную плату за эти помещения.

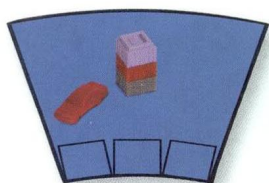
• **Заплатить арендную плату:** если на клетке для строительства небоскреба находятся строительные блоки другого игрока (или других игроков) и их больше, чем у игрока, чья фишка остановилась на этой клетке, то этому игроку предстоит самому заплатить арендную плату. При этом плата распределяется между игроками поровну вне зависимости от количества строительных блоков, которые есть у каждого из них на этой клетке. Остаток платы (если всю сумму между игроками разделить не удастся) кладется в банк.

• **Какой размер арендной платы?** Сумма получаемой или выплачиваемой арендной платы равна количеству строительных блоков на клетке, где остановилась фишка. Однако сумма аренды может быть увеличена в два раза, если при возведении небоскреба использовались строительные блоки только одного игрока (учитываются только цветные блоки; серые блоки не считаются блоками игроков). Максимальный размер арендной платы равен 6 у. е., ни при каких условиях получаемая или выплачиваемая сумма не может быть больше.

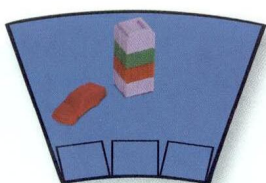
Пример:



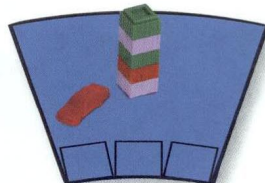
Красный игрок получает 4 у. е.



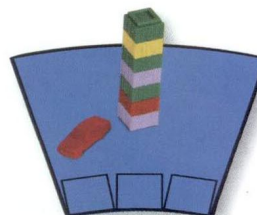
Красный игрок получает 3 у. е.



Красный игрок выплачивает фиолетовому игроку арендную плату 4 у. е.



Красный игрок должен заплатить за аренду 5 у. е.: фиолетовый и зеленый игрок получают по 2 у. е., и 1 у. е. возвращается в банк



Красный игрок должен заплатить за аренду 6 у. е.; они поровну делятся между зеленым и фиолетовым игроком (по 3 у. е. каждому)

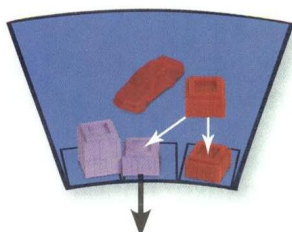
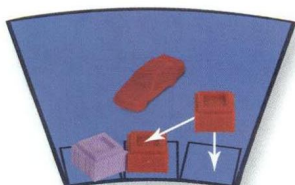
2. Действие:

Игрок может совершить **одно** из описанных ниже действий:

• **Построить новый этаж небоскреба:** игрок добавляет один свой строительный блок к небоскребу и платит в банк налог, равный количеству этажей в построенном здании. Высота небоскреба не ограничена – в нем может быть любое количество блоков.

• **Открыть магазин или супермаркет:** игрок кладет свой строительный блок на свободный участок на главной улице около клетки, где остановилась его фишка, – новый магазин открыт. Или блок можно положить на уже существующий магазин игрока, сделав его супермаркетом. Если на этом участке улицы уже нет свободных мест, то игрок может заменить магазин (1 строительный блок) другого игрока на свой (при этом строительный блок возвращается владельцу). Построенные супермаркеты (2 строительных блока) не могут быть превращены снова в простые магазины и убраны другими игроками.

Пример:



- **Взять карточку «Бонус» или «Штраф»:** игрок берет верхнюю карточку из любой стопки, которые лежат на углах игрового поля. Затем игрок открывает следующую карточку из этой стопки и кладет ее поверх нее. Карточку «Бонус» игрок может использовать в любой момент своего хода, такие карточки помогают самому игроку. Карточку «Штраф» игрок может использовать во время хода противника, эти карточки создают другим игрокам трудности. После использования карточка «Бонус» или «Штраф» убирается из игры (кладется в коробку).
- **Купить 1 фишку «Депозит»:** игрок, заплатив в банк 20 у. е., может взять себе 1 фишку «Депозит», которую кладет перед собой.

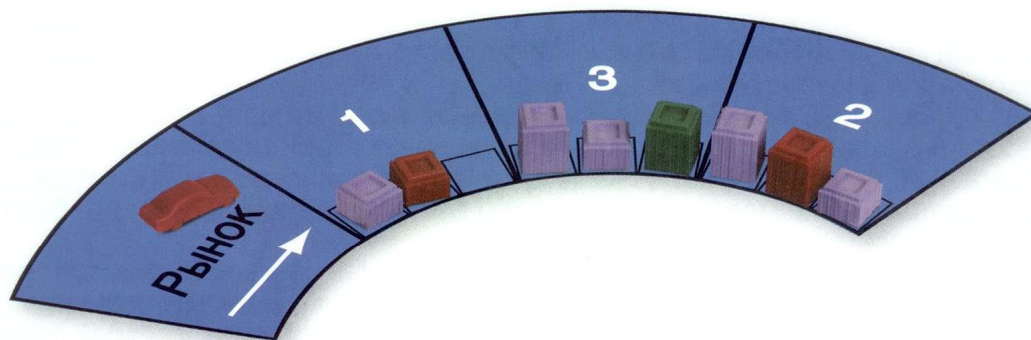
Если фишка оказалась на клетке «Рынок»:

1. Прибыль:

- **Получить прибыль:** все игроки получают прибыль от своих магазинов и супермаркетов, которые находятся на главной улице после клетки «Рынок», где остановилась фишка игрока. Игроки считают прибыль от своих магазинов и супермаркетов в соответствии с таблицей ниже, при этом супермаркет не равен 2 магазинам.

Количество магазинов и супермаркетов	1	2	3	4 и более
Прибыль (у. е.)	1	3	6	10

Пример:



Красный игрок получает прибыль 3 у. е.; фиолетовый игрок получает максимальную прибыль 10 у. е., а зеленый игрок – только 1 у. е.

2. Действие:

Игрок может совершить одно из описанных ниже действий:

- **Построить новый этаж небоскреба:** игрок может добавить 1 свой строительный блок к любому небоскребу, который располагается на одной из трех клеток, предшествующих клетке «Рынок», где остановилась фишка игрока. Правила строительства см. выше.
- **Открыть магазин:** игрок может открыть свой магазин около одного из трех небоскребов, которые предшествуют клетке «Рынок», где остановилась фишка игрока. Если там нет свободных участков, то игрок может заменить магазин другого игрока своим; но построить супермаркет в этом случае нельзя.
- **Взять 1 карточку «Бонус» или «Штраф»:** игрок берет верхнюю карточку из любой стопки, которые лежат на углах игрового поля. Затем игрок открывает следующую карточку из этой стопки и кладет ее поверх нее.
- **Получить призовой платеж:** игрок может получить дополнительную сумму денег в размере 3 у. е. из банка.

Каждый игрок может использовать неограниченное количество строительных блоков. Если у игрока заканчиваются блоки своего цвета, то он может взять блоки, которые были отложены в коробку после завершения подготовки к игре.

Фишки «Кредит»: если у игрока закончились деньги, то он должен обменять любую из имеющихся у него фишек «Депозит» на сумму 20 у. е., которую он получит из банка, при этом фишка «Депозит» возвращается в центр стола.

Если у игрока нет пока фишек «Депозит», он может взять кредит в банке. Сумма кредита равна 20 у. е., при этом игрок вместе с деньгами берет себе и фишку «Кредит». Игрок может получить в банке любое количество фишек «Кредит», а затем вернуть деньги, взятые займы, в любое время и без процентов. Однако пока у игрока есть хотя бы 1 фишка «Кредит», купить фишку «Депозит» он не может.

Окончание игры и победитель

Когда кто-то из игроков покупает себе третью фишку «Депозит», остальные игроки должны совершить по последнему ходу, после этого игра считается законченной.

Победителем становится игрок купивший три фишки «Депозит». Если несколько игроков смогли к моменту окончания игры купить одинаковое количество фишек «Депозит», то необходимо посчитать, сколько денег у каждого из них: тот, у кого личный банк будет больше, займет место выше.

Дополнительные правила

Можно использовать одно или несколько дополнительных правил одновременно.



Фишка «Налоговый инспектор»

При подготовке к игре на игровом поле дополнительно располагается фишка «Налоговый инспектор», она ставится на клетку для строительства небоскреба, которая находится перед клеткой «Старт».

До тех пор пока фишка «Налоговый инспектор» находится на клетке для строительства небоскреба, игроки не могут получить с этого здания арендную плату, но и не платят ее, если оказались на этой клетке. Также магазины и супермаркеты, располагающиеся около этой клетки, не приносят прибыль.

Если фишка игрока оказалась на одной клетке с фишкой «Налоговый инспектор», то он может – вместо выполнения стандартного действия – переставить фишку «Налоговый инспектор» на любую другую клетку, предназначенную для строительства небоскреба. Фишку «Налоговый инспектор» нельзя поставить на клетку, где уже находится фишка «Самый главный».



Фишка «Самый главный»

При подготовке к игре на игровое поле дополнительно ставится фишка «Самый главный», ее первоначальное место – клетка для строительства небоскреба, находящаяся напротив клетки «Старт».

До тех пор пока фишка «Самый главный» находится на клетке для строительства небоскреба, игроки получают и платят двойную арендную плату с этого здания, а магазины и супермаркеты около этой клетки приносят двойную прибыль. При этом максимальный размер арендной платы остается равен 6 у.е., а прибыли с магазинов и супермаркетов 10 у.е.

Если фишка игрока оказалась на одной клетке с фишкой «Самый главный», то игрок может – вместо выполнения стандартного действия – переставить фишку «Самый главный» на любую другую клетку, предназначенную для строительства небоскреба. Фишку «Самый главный» нельзя поставить на клетку, где уже находится фишка «Налоговый инспектор».

Вариант правил для 2-3 игроков

Если в игре участвуют только 2 или 3 игрока, то количество клеток для строительства небоскребов уменьшается – одна из трех клеток для строительства небоскребов на каждой улице, где должно было бы находиться большее количество серых блоков, в игре не участвует. Для того чтобы было удобнее, на них кладется по 1 фишке «Пачка денег». Около этих клеток нельзя строить магазины и супермаркеты. При перемещении фишек игроки не учитывают клетки, выведенные из игры. Фишки «Налоговый инспектор» и «Самый главный» нельзя переместить на выведенные из игры клетки.

© 2010 Dr. Reiner Knizia. All rights reserved.

Состав игры:

- Игровое поле – 1 шт.
- Фишки игроков – 6 шт.
- Строительные блоки разных цветов – 130 шт.
- Игровой кубик – 1 шт.
- Монеты разного номинала – 80 шт. («1 у.е.» - 15 шт., «2 у.е.» - 25 шт., «5 у.е.» – 20 шт., «10 у.е.» – 20 шт.)
- Фишки «Депозит» – 13 шт.
- Фишки «Кредит» – 12 шт.
- Карточки «Бонус» и «Штраф» – 36 шт.
- Фишка «Самый главный» – 1 шт.
- Фишка «Налоговый инспектор» – 1 шт.