

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ЧТО ИЗМЕНИЛОСЬ?

Перетасуйте карточки "Система S.P.E.C.I.A.L." и разместите их в указанном месте оборотной стороной вверх.

Дома переименованы в **Лачуги**, а отели — в **Убежища**.

Традиционные железнодорожные станции заменили **Станция Метро-центр, Станция Вернон-сквер, Станция Дюпон-серкл и Станция Фоти Боттом**.

Клетки игрового поля и карточки собственника основаны на локациях, присутствующих в четырех частях серии Fallout. Стоимость имущества осталась той же, что и в традиционной игре.

БАНКИР
Выберите Банкира, в чьем ведении будет Банк и проведение аукционов. Обратите внимание, что Банкир должен хранить собственные деньги и имущество отдельно от Банка.

Перетасуйте карточки "Руководство по выживанию для жителей Убежища" и разместите их в указанном месте оборотной стороной вверх.

Каждый игрок выбирает одну из выполненных в стиле атомпанк фигурок и помещает ее на клетку "ВПЕРЕД". Коллекционные фигурки, а именно **Пистолет 10 мм, Волт-Бой, Убежище 111, Шлем силовой брони, Ядерный минизаряд и Бутылка Ядер-колы**, основаны на мире Fallout.

БАНК
◆ Содержит деньги и карточки собственника, которые не принадлежат игрокам.
◆ Выплачивает игрокам зарплату и бонусы.
◆ Взимает с игроков налоги и штрафы.
◆ Продает имущество и проводит аукционы.
◆ Продает Лачуги и Убежища.
◆ Дает игрокам ссуды под залог их имущества.
Банк не может разориться. Если деньги в Банке заканчиваются, Банкир выпускает необходимое их количество, записав нужную сумму на обыкновенной бумаге.

В начале игры каждый получает следующие банкноты:

- 2 x
- 4 x
- 1 x
- 1 x
- 2 x
- 1 x
- 5 x

Fallout



ПРИДЕРЖИВАЙТЕСЬ ОФИЦИАЛЬНЫХ ПРАВИЛ
Зачастую игроки вводят собственные домашние правила, однако при этом игра сильно затягивается. Согласно официальным правилам, игроки не могут давать друг другу ссуды, заручаться обещаниями бесплатной аренды и т.д. Штрафы следует отправлять в Банк, а не на клетку бесплатной парковки или куда-то еще.

© 2018 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Manufactured by USAOPOLY, Inc. 5607 Palmer Way, Carlsbad, CA 92010.

The MONOPOLY name and logo, the distinctive design of the gameboard, the four corner squares, the MR. MONOPOLY name and character, as well as each of the distinctive elements of the board and the playing pieces are trademarks of Hasbro for its property trading game and game equipment. © 1935, 2018 HASBRO. All rights reserved. Manufactured by Winning Moves UK Ltd, London W2 1NJ, UK. Цвета и содержимое могут отличаться от описанных. Распространяется: ООО "Мир Хобби", 105005 Москва, Бауманская улица, 11, строение 8. +7(495) 984-5383. Hobbyworld LLC 11 bld.8, Baumanskaya Ul. 105005 Moscow

www.monopoly.com www.hasbro.co.uk www.winningmoves.co.uk

Winning Moves® CE Сделано в Ирландии Hasbro Gaming

890481210



◆ Динамичная игра в торговлю недвижимостью ◆



СОДЕРЖИМОЕ:

6 фигурок, 28 карточек собственника, 16 карточек "Система S.P.E.C.I.A.L.", 16 карточек "РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ УБЕЖИЩА", 2 кубика, 32 дома, которые теперь называются Лачуги, 12 отелей, которые теперь называются Убежища, 1 пачка денег Fallout и правила.

Fallout

Традиционные правила MONOPOLY® с эксклюзивными особенностями.

Мир постапокалипсиса ждет Вас!

Судьба человечества в Ваших руках: Вам предстоит возродить цивилизацию, занимаясь торговлей в постапокалиптической Пустоши. Прежде чем взяться за дело, ознакомьтесь с традиционными правилами игры и нововведениями, присутствующими в коллекционном издании Fallout.

Если Вы никогда не играли в традиционную Монополию, прочитайте стандартные правила на следующей странице, а затем вернитесь к разделу "Подготовка к игре", чтобы узнать об особенностях коллекционного издания Fallout.

ПРАВИЛА ИГРЫ

КТО ПОБЕЖДАЕТ?

Победителем становится последний оставшийся на поле игрок.

Что нужно делать: приобретайте имущество и арендуйте его другим игрокам.

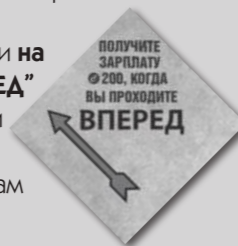
Группируйте имущество, чтобы повышать ренту, и стройте Лачуги и Убежища для значительного увеличения своего дохода.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Каждый игрок бросает два кубика. Первым ходит тот, у кого выпало наибольшее количество очков.

КАК ХОДИТЬ?

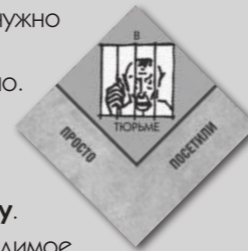
1. Бросьте оба кубика.
2. Переместите свою фигурку по часовой стрелке, отсчитав количество клеток, соответствующее выпавшим очкам.
3. Клетка, на которой Вы оказались, определяет, что Вам нужно сделать. См. раздел "Типы игровых клеток" ниже.
4. Если Вы попали на клетку "ВПЕРЕД" или пересекли ее, то Банк выплачивает вам € 200.



5. При выпадении **дубля** нужно сделать еще один ход, бросив кубики повторно.

Обратите внимание: если дубль выпадает **3 раза подряд**, Вы отправляетесь в Тюрьму.

6. Выполнив ход и необходимое действие, **передайте кубики игроку слева.**



ПОМОГИТЕ! НА МНЕ ДОЛГ!

Если Вы должны Банку или другому игроку больше, чем у Вас имеется в наличии, можно попробовать заработать, **продавая Лачуги и Убежища** и/или закладывая имущество. Если этих денег все равно не хватает, Вы объявляетесь **БАНКРОТОМ** и **выбываете из игры!**

- ◆ Заплатите все деньги, которые Вам удалось собрать.
- ◆ Если Вы должны другому игроку, отдайте ему все свое заложенное имущество и карточки бесплатного освобождения из Тюрьмы. Этот игрок обязан уплатить 10% по всей заложенной Вами собственности, даже если он не хочет выплачивать залог.
- ◆ Если Вы задолжали Банку, то все заложенное Вами имущество продается с аукциона. Карточки собственника продаются без залога (лицевой стороной вверх). Если у Вас есть карточки бесплатного освобождения из Тюрьмы, поместите их под соответствующие стопки.

НЕ ЖДИТЕ СВОЕГО ХОДА!

Следующие действия можно выполнять, не дожидаясь своей очереди, — даже если вы в Тюрьме!

1: ПОЛУЧЕНИЕ РЕНТЫ

Если другой игрок останавливается на клетке с Вашим незаложенным имуществом, Вы можете взять с него арендную плату в соответствии с карточкой собственника — см. раздел "Собственность другого игрока" ниже.

2: УЧАСТИЕ В АУКЦИОНЕ

Банкир проводит аукцион, когда:

- ◆ Игрок останавливается на клетке с имуществом, которое никому не принадлежит, и не хочет его покупать по указанной цене.
- ◆ **Обанкротившийся** игрок возвращает Банку всю свою заложенную собственность, которая лишается статуса заложенной (кладется лицевой стороной вверх).
- ◆ Оставшихся **Лачуг** или **Убежищ** меньше, чем игроков, желающих их купить.



Торги на аукционе ведутся только с использованием наличных денег. Ставки начинаются от € 1. Если никто не предлагает больше, то купить недвижимость должен игрок, сделавший ставку последним.

3: ПОСТРОЙКА ЗДАНИЙ

Если Вы владеете всеми участками определенной цветовой группы, то на них можно строить приобретенные в Банке **Лачуги** и **Убежища**.

- I Стоимость **Лачуги** указана на соответствующей **карточке собственника**.
- II Здания следует возводить **равномерно**: Вы не имеете права строить вторую **Лачугу** до тех пор, пока не возведете по одной на всех участках цветовой группы.
- III На каждом участке можно построить не более 4 **Лачуг**.
- IV Построив на участке 4 **Лачуги**, их можно обменять на **Убежище**, заплатив цену, указанную на карточке собственника. Участок вмещает не более одного Убежища. На участке с Убежищем нельзя возводить Лачуги.

Обратите внимание: на участке нельзя возводить зданий, если хоть один участок его цветовой группы заложен.

Не хватает Лачуг или Убежищ? Если в Банке не осталось Лачуг или Убежищ, то нужно дождаться, когда кто-нибудь их продаст. Если двое или более игроков претендуют на Лачуги или Убежища, количество которых ограничено, то Банкир продает их с аукциона.

4: ПРОДАЖА ЛАЧУГ/УБЕЖИЩ

Лачуги и Убежища можно продавать Банку за полцены. Лачуги/Убежища должны продаваться равномерно, так же, как они покупались. Убежища продаются за полцены и незамедлительно обмениваются на 4 Лачуги.

5: ЗАКЛАД ИМУЩЕСТВА

Если у Вас мало денег или Вам не хватает средств на выплату долга, то их можно получить, закладывая незастроенные участки. Если на участках цветовой группы есть здания, то заложить их можно, предварительно продав все Лачуги и Убежища Банку.



Чтобы **заложить** собственность, необходимо перевернуть карточку собственника лицевой стороной вниз и получить в Банке указанную на обратной стороне сумму. Для **выкупа** имущества требуется уплатить Банку **указанную сумму и комиссию 10%**, а затем перевернуть карточку лицевой стороной вверх. За посещение заложенных участков рента не взимается.

6: ЗАКЛЮЧЕНИЕ СДЕЛКИ

Игроки могут заключать между собой сделки **купли-продажи** незастроенных участков. Если на участках цветовой группы есть постройки, то продавать их можно, предварительно сбыв все Лачуги и Убежища Банку.

При купле-продаже можно в любой комбинации использовать деньги, другие участки и карточки бесплатного освобождения из Тюрьмы. Стоимость устанавливается по соглашению игроков, заключающих сделку.

Заложенное имущество можно продавать другим игрокам по любой согласованной цене. Приобретая заложенный участок, следует либо незамедлительно **выкупить** его, либо **заплатить 10%** от указанной стоимости и оставить карточку лежать лицевой стороной вниз — для последующего выкупа собственности потребуется **повторно** уплатить комиссию 10%.

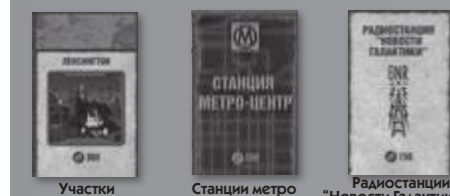


Помните: Ваша цель — не разбогатеть, а оставить других игроков **БАНКРОТАМИ**.

ТИПЫ ИГРОВЫХ КЛЕТОК

1: НЕДВИЖИМОСТЬ БЕЗ ВЛАДЕЛЬЦЕВ

Недвижимость бывает трех видов:



На клетках игрового поля **указаны цены**, по которым можно **купить** недвижимость. При покупке требуется заплатить Банку, взять соответствующую карточку собственника и положить ее рядом с собой лицевой стороной вверх.

Если Вы **не хотите** платить указанную цену, то недвижимость отправляется на **аукцион**.

Старайтесь приобретать все участки той или иной цветовой группы. К примеру, если у Вас есть зеленый участок, то во время игры

Вам нужно постараться купить оставшиеся два зеленых участка. Владение всеми участками цветовой группы позволяет брать с останавливающихся на них игроков повышенную ренту, а также возводить постройки, которые приносят дополнительный доход.



2: НЕДВИЖИМОСТЬ ДРУГОГО ИГРОКА

Останавливаясь на клетке с чужой недвижимостью, необходимо выплатить ренту, указанную на карточке собственника. Если имущество заложено (карточка собственника лежит лицевой стороной вниз), то выплачивать ренту не требуется. **Важно:** владелец недвижимости должен запросить ренту прежде, чем следующий игрок бросит кубики. Если он забудет это сделать, платить не нужно!

Участки

Рента **незастроенных** участков указана на соответствующих карточках собственника. Если собственник владеет всеми участками цветовой группы и не заложил ни одного из них, она **удваивается**. Рента, взимаемая за посещение участков, **застроенных** Лачугами или Убежищами, значительно повышается — ее сумма написана на карточках собственника.

Станции метро

Рента зависит от того, сколько Станций метро находится в собственности у игрока.

1	2	3	4
Рента: €25	€50	€100	€200

Радиостанции "Новости Галактики" и "Радио Анклава"

Чтобы узнать размер ренты, взимаемой за посещение радиостанций, необходимо бросить кубики и умножить выпавшее количество очков на 4. Если владельцу принадлежат обе радиостанции, то результат умножается на **10!**

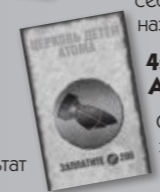
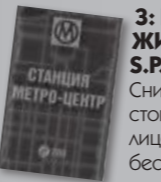


3: РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ УБЕЖИЩА ИЛИ СИСТЕМА S.P.E.C.I.A.L.

Снимите верхнюю карточку с соответствующей стопки, выполните указание и положите ее под стопку лицевой стороной вниз. Если вам попалась карточка бесплатного освобождения из Тюрьмы, оставьте ее себе. Ее можно будет использовать по назначению или продать другому игроку.

4: "ЦЕРКОВЬ ДЕТЕЙ АТОМА" / "БРАТСТВО СТАЛИ"

Остановившись на одной из этих клеток, необходимо заплатить Банку указанную сумму.



5: ОТПРАВЛЯЙТЕСЬ В ТЮРЬМУ

Если Вы попали на клетку с этим требованием, Вам нужно передвинуть свою фигурку на клетку **Тюрьмы**.

Важно: попав в Тюрьму, Вы не можете получить €200 при пересечении клетки "ВПЕРЕД". Если Вы попали в Тюрьму, Ваш ход окончен — передайте кубики!

Кроме того, Вы отправитесь в Тюрьму, если:

- ◆ Вам попадется соответствующая карточка в стопке "Руководство по выживанию для жителей Убежища" или "Система S.P.E.C.I.A.L."
- ◆ У Вас три раза подряд выпадет дубль.



Как выйти из Тюрьмы?

Существует 3 способа:

- I **Заплатите €50**, когда снова наступит Ваша очередь, и бросайте кубики, чтобы сделать ход.
- II **Воспользуйтесь карточкой бесплатного освобождения из Тюрьмы**, если она у Вас есть, или купите ее у другого игрока, чтобы освободиться. Использованная карточка кладется под соответствующую стопку, после чего делается ход.
- III **Пропустите три хода**, бросая кубики каждый раз, когда приходит Ваша очередь. При выпадении **дубля** Вы освобождаетесь и ходите в соответствии с суммой выпавших очков. Если дубль не выпадает, когда очередь доходит до Вас в третий раз, необходимо заплатить Банку €50 и сделать количество шагов, выпавшее на кубиках.

6: НА ЭКСКУРСИИ (ПРОСТО ПОСЕТИЛИ)

Если ход привел Вас на клетку Тюрьмы, не беспокойтесь: ничего не произойдет. Ваша фигурка должна стоять там, где указано, что Вы "ПРОСТО ПОСЕТИЛИ".

7: БЕСПЛАТНАЯ СТОЯНКА

Просто отдохните! Здесь Вы ничего не теряете (и не получаете).

8: ВАША НЕДВИЖИМОСТЬ

Ничего плохого не произойдет, но и денег Вы не заработаете.

