основа

Монополия рассчитана на 2-4 игроков.

Все ходы проходят по часовой стрелке без исключений

Цель игры - обанкротить ваших противников, покупая недвижимость, строя дома и взимая арендную плату.

Игровой процесс заканчивается, когда остается только один игрок.

в начале игры каждому игроку даётся 15000$

каждый раз, когда игрок проходит полный круг ему начисляется 2000$

если игрок выбил дубль, то игрок должен сделать еще 1 ход, однако если игрок выбил 3 дубля подряд то игрок отправляется в тюрьму

в игре есть несколько видов полей:

1.поле “вперёд”-с этого поля начинают все игроки, так же если игрок попадёт на него, то игрок получает 1000$(+2000$ за полный круг)

2.поле “шанс”- если игрок попадает на это поле, то ему даётся специальная карточка, что написано на ней знает только бог

3.поле “отправляйся в тюрьму”-если игрок попадает на это поле, то как не странно игрок попадает в тюрьму

4.поле “объекты”-единственные поля с которые могут покупать игроки. Так же объекты могут делиться на активные и пассивные

1.пасивные объекты-это те объекты, у которых арендная плата меняется только от их количества 1 типа(такие как ЖД)

2.активные объекты-это те объекты, у которых арендная плата меняется от: самого объекта, количества филиалов на нём

5.поле “сверхналог”- при попадании игрока на это поле, игрок должен заплатить 1000$

6.поле “тюрьма” и “посетитель”- эти 2 поля находятся на 1 клетке, однако работают независимо друг от друга:

1.посетитель-при попадании на это поле игрок остаётся простым посетителем, и в тюрьму не попадает, игрок не облагается никакими тратами на этом поле.

2.тюрьма-на это поле игрок просто так попасть не может, если игрок наступает на это поле то он остаётся посетителем. если же игрок умудрился попасть в тюрьму, то он должен сидеть в ней 3 своих хода. есть 2 способа выйти из тюрьмы раньше своего срока:

1.заплатить 1000$.как только игрок заплатил нужную сумму то игрок делает свой ход

2.попытаться выбить дубль при помощи игральных кубиков (1 попытка 1 ход).если игрок смог выбить дубль, то игрок перемещается на то количество клеток, которое было выбито

Когда игрок попадает на не закупленные объекты, он может их приобрести. Если игрок не может (или не хочет) ее приобрести, объект продается с аукциона другим игрокам. объект выставляется на аукцион по цене самого объекта. шаг поднятия цены на аукционе 100$.

если игрок попадает на объект, занятый другим игроком, то игроку придётся заплатить, тому игроку, которому принадлежит этот объект (сумма которую надо будет заплатить будет зависеть от объекта и количеству филиалов на нём)

игрок может закладывать свои объекты и получить 50% от стоимости. Когда объект заложен то с него не идет никакого дохода, однако объект все еще остаётся в собственности игрока. У игрока есть 15 ходов что бы выкупить объект за 60% от стоимости объекта, если игрок не успеет выкупить, то объект становится не закупленным и выходит из собственности игрока. игрок не может заложить объект если на других объектах того же типа стоят филиалы.

монополии

как только игрок соберёт все объекты одного типа, игрок сможет ставить филиалы (домики и отели).

Цена филиала зависит от объекта

за 1 ход игрок может поставить только 1 филиал на объект 1 типа (если у игрока будет N монополий, то соответственно он сможет устанавливать N филиалов, по одному на каждую монополию)

Филиалы нужно ставить равномерно на объекты 1 типа (к примеру: нельзя поставить 2 домика на 1 объект если на другом объекте того же типа не стоят хотя бы по 1 домику)

филиалы можно продавать за ту же цену что и были куплены, за 1 ход можно продать неограниченное количество филиалов, филиалы продаются тоже равномерно

домики и отели увеличивают цену, которую придётся платить игрокам, которые наступят на этот объект.

на один объект можно установить максимум 4 домика, далее автоматически будет ставиться 1 отель, а все домики должны быть убраны

на один объект можно установить не более 1 отеля.

Взаимодействие с игроками

Любой игрок, во время своего хода, может предложить любому другому игроку сделку. С помощью сделок игроки могут обмениваться деньгами и объектами. разумеется игроки могут отказываться от сделок