

Предлагаю каждому выбрать цвет шрифта в котором будут вноситься правки в черновой вариант. Чтобы не изменять структуру документа комментируем при помощи команды “Вставить комментарий”.
Выделяем Текст и комментируем
Куликовский Антон
Матющенко Роман
Олейнич Сергей
Глазырин Дмитрий
Буряк Константин

МОНОПОЛИЯ

Классические правила <http://www.tvoihod.ru/boardgames/monopoly/monopoly-rules/>

Считаю что правила необходимо описать детально. Вот мой вариант:

Сущности

1. Игрок (много)
2. Игровая доска (одна);
3. Ячейки собственности (обладают различными категориями. см. Категории Собственности)
4. Ячейки событий (Начало, Тюрьма, Отправляйтесь в Тюрьму, Шанс, Биржа)
5. **Банк**
6. Деньги
7. Фишка Игрока (по одной на игрока)
8. Здание (См. Виды Зданий)
9. Игральные кубики (2 шт.)

Правила Игры

Начальные условия

Игрок, который создает сессию игры, задает начальные параметры:

- Выбирает создать новую сессию или загрузить старую;

Если новая сессия:

- Количество игроков;
- Размерность игрового поля (рандом, с указанием минимального или максимально размера или и то и то) (См. Правила генерации поля);
- Тематику(можно выбрать какие виды монополий будут присутствовать на карте, либо рандом);
- Количество событий шанс, ЧП (минимум, средневзвешенное количество, или как можно больше);
- Указывает параметры доступа к сессии:
 - ❖ Оставляет сессию открытой, или закрывает её паролем;
 - ❖ Указывает максимальный/минимальный уровень игроков;

На основе введенных игроком параметров сервер:

- Дает сессии уникальное имя, по которому можно будет загрузить незаконченную игру;
- Генерирует игровое поле;
- Генерирует очередность ходов(рандом);
- Задает всем Фишкам атрибут на Ячейку “Старт”;
- Каждому игроку выдается одинаковая денежная сумма;

Если загрузить сессию:

- Игрок вводит уникальное имя сессии;
- Сервер восстанавливает из базы ранее сохраненную версию;
- Игра продолжается с того же момента где была остановлена

Нормальный ход игры

1. Все Игроки по очереди делают ходы (Каждому Игроку дается Время (1 минута) на то чтобы бросить Кубики и Время (1 минута) чтобы Завершить Ход)
2. Игроки выбирают доступные действия в соответствии с возможными Событиями
3. Вне своего хода Игроки могут выполнять “Возможные действия вне хода”
4. Игра оканчивается когда в очереди ходов остается только один Игрок, который объявляется победителем
5. После чего Выдаются Очки Ранга Игрокам в соответствии с занятыми местами.

Возможные действия вне хода

1. Совершить сделку
2. Продать
5. Построить
6. Заложить имущество
7. Выкупить
8. Диверсия
9. Сдаться

Действия во время Хода

К Возможным действиям добавляется:

1. Сделать ход

Возможные действия после броска

1. Если ячейка это «Собственность», которая не принадлежит Игрокам

К Возможным действиям добавляются:

1. Купить Собственность
2. Завершить ход

2. Если ячейка это «Собственность», которая принадлежит другому Игроку и она не заложена, то к

Возможным действиям добавляется:

1. Уплатить аренду
2. Завершить ход

3. Если ячейка это Событие

1. Действовать по сценарию полученного События

Описание действий

1. **Сделать ход**

1. Бросить кубики
2. Если при действии Бросить кубики выпало 2 одинаковых числа:
 - 2.1. Если подобное случилось 3 раза подряд , то Игрок попадает в тюрьму
 - 2.2. В противном случае в возможных действиях после броска добавляется действие Сделать ход и удаляется Завершить ход

3. Фишка Игрока передвигается на сумму чисел, выпавшее на кубиках, по ячейкам (обычно вперед, но возможно движение и назад в зависимости от событий действующих на игрока)
4. Если фишка Игрока стала или прошла через ячейку “Начало”, то ему зачисляется сумма определенная в этой ячейке
5. В зависимости от Ячейки на которой стала фишка игрок выбирает возможные действия

2. Бросить кубики

- 2.1. Из непрерывного отдельного потока случайных чисел от 1 до 6 включительно берутся два числа

3. Совершить сделку

- 3.1. Текущий Игрок выбирает другого Игрока
- 3.2. Текущий Игрок задает условия сделки (предлагает свое имущество, предлагает деньги, требует имущество другого Игрока, требует деньги другого Игрока)
- 3.3. Другой Игрок выбирает действие
 - 3.3.1. Соглашается на сделку (выполняется обмен по условиям сделки)
 - 3.3.2. не соглашается на сделку
- 3.4. Действие Сделка более не доступно до следующего хода, Игрок переходит к возможным действиям.

4. Купить Собственность

Если у Игрока достаточно средств для покупки Собственности на которой находится его Фишка, то:

1. Со счета Игрока снимаются средства в размере стоимости Собственности
2. Собственность приписывается к Игроку
3. Из возможных действий удаляется Купить Собственность
4. Игрок возвращается к списку доступных действий

5. Выставить Собственность на аукцион

- 5.1. Стоимость Собственности устанавливается в размере Залога который не выплатил бывший владелец
- 5.2. Поочередно всем Игрокам предлагается Участие в Аукционе
 - 5.2.1. Игрок не может поставить больше чем у него есть, но он может во время Аукциона Продавать Здания, а так же Заложить Собственность. Во время участия в аукционе Игрокам к возможным действиям добавляются:
 1. Принять ставку
 2. Отказаться от участия
 3. Продать
 4. Заложить
- 5.3. Игрок, который не Принял ставку далее не участвует в аукционе и из списка доступных действий удаляются действия связанные с аукционом
- 5.4. После того как Игрок принял Ставку, Принятая Ставка приравнивается к Ставке
- 5.5. Следующему Игроку предлагается последняя Ставка увеличенная на 10% от начальной ставки, **с каждым кругом аукциона процент Ставки увеличивается** и так далее до тех пор, пока останется только один участник аукциона
- 5.6. Со счета победителя снимается размер последней Принятой Ставки
- 5.7. Собственность приписывается к Игроку победившему в аукционе
- 5.9. Аукцион завершается и Ход игры возвращается в нормальный режим

6. Продать

1. Игрок Выбирает Собственность у которой есть Здание
2. Выбирает Здание для продажи
3. На счет Игрока Зачисляется половина стоимости Здания
4. Выбранное Здание удаляется из числа построек Собственности
5. Игрок возвращается к списку доступных действий

7. Построить

1. Игрок выбирает принадлежащую ему Собственность на которой будет производиться стройка из числа той, которая входит в Монополию (все объекты собственности одной категории принадлежат одному игроку) и которая не является Заложеной, и у которой есть доступные стройплощадки. Разница между минимальным уровнем Зданий в ячейках Монополии и Текущей ячейкой не должна превышать 1 после Строительства
 - 1.1. Выбирает Стройплощадку
 - 1.2. если на Стройплощадке ничего не построено, то Игрок выбирает тип Здания
 - 1.3. если средств достаточно, то они снимаются со счет Игрока и строиться выбранный тип Здания
 - 1.4. Если на Стройплощадке есть уже Здание, то при наличии средств производиться повышение уровня здания (увеличивается эффект)
2. Игрок возвращается к списку доступных действий

8. Заложить

- 8.1. Игрок выбирает Собственность для Залога. На Собственности не должно быть построено дополнительных Зданий и она не должна быть уже Заложена.
- 8.2. Устанавливается Сумма, которую выплатит Банк (Кредит), и количество ходов, через которое Игроку необходимо вернуть эту Сумму + Проценты. Сумма Кредита не должна превышать $0,7 \cdot \text{Стоимости Собственности}$. Количество ходов через которое необходимо вернуть Кредит не должно превышать 5. Проценты зависят от количества ходов (например 10% за ход).
- 8.3. Банк переводит Сумму Кредита Игроку
- 8.4. Игрок возвращается к возможным действиям

9. Выкупить

1. Игрок выбирает свою Собственность которая была Заложена
2. Если на счету Игрока достаточно средств, то с него снимается Кредит + Проценты, а с Собственности снимается пометка «Заложено»
3. Игрок возвращается к списку доступных действий

10. Уплатить аренду

1. Если у Игрока достаточно средств на счету, то
 - 1.1. Со счета Игрока переводятся средства на счет другого Игрока, который владеет данной собственностью, в размере соответствующей состоянию данной Собственности
2. Игрок возвращается к возможным действиям

11. Сдаться

1. Все Здания Продаются, деньги перечисляются на счет Игрока
2. Заложённая Собственность выставляется на аукцион
2. За остальную собственность Игроку перечисляется половина начальной стоимости Собственности, после чего она теряет владельца.
2. Если текущий Игрок был должен Уплатить Аренду другому игроку, то со счета текущего Игрока переводятся деньги на счет другого Игрока в размере Арендной платы, если средств не достаточно, то переводится все что осталось
3. Текущий Игрок удаляется из очереди ходов.

12. Диверсия

1. Игрок выбирает Собственность другого игрока которая будет подвержена Диверсии
2. Со счет Игрока снимается стоимость Диверсии
 - 2.1. **Диверсия выполняется с определенной вероятностью.** (например зависит от результата Броска кубиков, является ли она четной или нечетной, или сумма значений должна быть больше 9)
 - 2.2. **Когда ход переходит к Игроку на которого была попытка совершения Диверсии:**

- 2.3. Если Диверсия прошла успешно Игрок на которого была совершена Диверсия получает сообщение “Была совершена диверсия, вы теряете 1 уровень у Здания на такой-то монополии”. Здание удаляется с Собственности
- 2.4. Если Диверсия не прошла, то Игрок, на которого была попытка совершения Див., получает сообщение “Была, попытка совершения Диверсии Игроком таким-то”
3. Из списка возможных действий в данном ходу удаляется Диверсия и Сделка
4. Возвращение к нормальному ходу игры
- 13. Завершить ход**
 - 13.1. Проверяется возможность ли Завершить ход (уплачена ли Аренда, Залог и т.п.),
 - 13.1.1. если не выплачена Аренда, то высвечивается предупреждение и идет возвращение к списку доступных действий
 - 13.1.2. если не выплачен залог, то высвечивается предупреждение (например: “Если вы продолжите, то Собственность, по которой не выплачен Залог, будет выставлена на аукцион”) и появляются действия:
 1. Завершить Ход (пропускается проверка)
 2. Вернуться к доступным действиям
 - 13.2. Передача хода следующему игроку в очереди

Возможные события

- 1. Шанс.**
 - 1.1. Игрок получает случайное событие Шанс «колоды»
 - 1.2. Действует в соответствии с Событием
- 2. Отправляйтесь в Тюрьму**

Фишка Игрока перемещается на ячейку Тюрьма. И Завершается его ход. На следующий свой ход Игроку Присваивается Срок заключения в соответствии с его состоянием и к Возможным действиям вне хода добавляются:

 1. Продолжить сидеть
 - 1.1. Срока укорачивается на один ход
 - 1.2. Можно Повторять до окончания срока
 - 1.3. После окончания срока Игрок выходит из тюрьмы и возвращается к нормальному ходу игры
 2. Договориться с тюремщиком (выпадает случайный вариант). случайные вариант:
 - ❖ 3 круга платишь 50% от заработанного; отдать какое-то свое имущество;
 - ❖ у него хорошее настроение он бесплатно отпускает;
 - ❖ отпускает за определенную сумму;
 - ❖ тюремщик неподкупный, удваивается срок.
3. Попытка бежать.:
 - ❖ не получается:
 - срок и сумма штрафа увеличивается в 3 раза.
 - ❖ получается:
 - Игроку присваивается атрибут Беглец, он должен удалиться от тюрьмы на определенное расстояние и никому не попасться на глаза(Не попасть на одну и ту же ячейку с другим игроком);
 - При попадании Беглеца на ячейку с другим Игроком/Игроками:
 - У каждого Игрока в ячейке (не беглеца) Появляется диалог с действиями:
 - 1. Укрыть
 - ◆ Беглец выполняет успешный побег и возвращается к нормальному ходу игры

- 2. Сдать
 - ◆ Если беглеца не успели Укрыть
 - Игроку зачисляется награда за поимку беглеца
 - Беглец возвращается в тюрьму и получает срок с коэффициентом 3х
 - ◆ Если успели Укрыть
 - Игроку зачисляется штраф за ложный вызов
- 3. Сделка
 - ◆ Выполняется действие Сделка с добавлением Предложения Укрыть Беглеца (которое нельзя удалить)
 - ◆ Подтверждается только первая заключенная сделка

3. Биржа

Фишка Игрока попадает на поле БИРЖА. После этого игрок имеет право выбрать два события:

- Купить акции на монополию;
- отказаться от покупки на бирже;

1. Купить акцию.

Игрок выбрав данное событие покупает у банка акцию на одну из монополию, которые есть на карте за определенную цену (процент от стоимости монополии). Цена на акции устанавливается только в минимальном диапазоне в максимальном она не ограничена. Это сделано для того чтобы игрок мог сам устанавливать сумму за акцию чтобы соответственно получать с нее больше доход.

Акции есть двух видов:

- акции работающие на повышение;
- акции работающие на понижение.

За одно попадание на биржу игрок имеет право купить только одну акцию на один вид монополии но имеет право купить по одной акции на каждый вид монополии. Выбрав какую акцию игрок хочет купить, а также каким количеством акций он хочет владеть он завершает работать с биржей и либо заканчивает ход либо продолжает что-то делать на карте. Игрок имеет право купить акцию как на монополию находящуюся в управлении игрока так и в управлении банка.

1.1. Акция куплена на монополию, которая находится в управлении игрока.

1.1.1 Акция, работающая на повышение.

Если игрок приобрел такую акцию то необходимо в течении 5-и ходов отследить что было произведено на этой монополии а также является она прибыльной. Это делаем следующим образом:

- на данную монополию попало 4 игрока и больше (для игры с 4-мя игроками) то данная монополия считается успешной значит акции растут;
- на данной монополии было построено 2 строения - акции выросли;
- на данную монополию попало 2 игрока + построено одно строение.

Если один из этих пунктов был успешен значит игроку владеющему акцией приходит прибыль.

1.1.2 Акция, работающая на понижение.

Если все что указано в пункте не выполняется то акция работает на понижение и игроку владеющего такой акцией начисляются деньги.

1.2 Акция купленная на монополию которая находится в управлении банка.

Также есть возможность купить двух видов.

Если в течении 5-и ходов эту монополию никто не купил то акция на данную монополию истекает по сроку действию и игрок ее лишается. (в игре это можно описать как игрок потерял или забыл о своей акции). если монополия была куплена то осуществляется пункт 1.1.1.

2. Отказаться от покупки.

-- продолжается нормальный ход игры

3. Управление акциями.

Игрок имеет право продать акцию. Также у игрока могут купить акцию. Сумма продажи обговаривается в личной беседе. Игроки видят у кого из игроков есть акции, то есть каждый знает кто является акционером, но никто не знает АКЦИЯ КАКОГО ВИДА НАХОДИТСЯ В РАСПОРЯЖЕНИИ ИГРОКА.

4. Подсчет денег.

Подсчет суммы выплаты игроку или же вычета денег производить раз в 5 ходов (для интереса можно сделать так чтобы деньги отнимались не у банка, а у игрока который владеет данной монополией и прибавлялись акционеру либо же соответственно отнимались у акционера и прибавлялись игроку который владеет монополией, тогда можно еще и внести в событие как покупка своих акций!!!!!!!). Размер выплаты или вычета денег определять в процентном соотношении исходя из того как сильно игрок рисковал (смотреть сколько денег в процентном соотношении он потратил на покупку данной акции).

4. Уплатить налог

К возможным действиям добавляется:

1. Уплатить Налог
 - 1.1. Если у Игрока достаточно средств, то с его счета снимается сумма
 - 1.2. Удаляется Действие Уплатить налог
 - 1.3. Продолжается нормальный ход игры

5. Чрезвычайное происшествие (ЧП)

- 5.1. случайным образом выбирается ячейка/ячейки Собственности на игровой доске (игровом поле)
- 5.2. если на Собственности есть Здание, то у него понижается уровень
- 5.3. Выводится сообщение с перечнем ячеек на которых произошло ЧП
- 5.4. Возвращение к нормальному ходу игры

Шанс

Изначально для всех игроков вероятность событий одинакова, но при строительстве особых Зданий у Игрока могут увеличиться шансы на Событие

Виды событий Шанс

1. Получить деньги
 - 1.1. Игроку зачисляется рандомная сумма из определенного диапазона
2. Потерять деньги
 - 2.1. С Игрока снимается рандомная сумма из определенного диапазона
3. Получить дополнительный ход
 - 3.1. Из Возможных действий удаляется завершить ход и добавляется Сделай Ход
4. Идите назад
 - 4.1. У Игрока на один ход меняется **атрибут Направления движения** на обратный
5. Отправляйтесь в Тюрьму
6. Пропустить ход
 - 6.1. Игрок пропускает следующий ход
7. ЧП

Правила генерации поля

1. Минимальное количество ячеек
 - 1.1. Минимальная карта на 20 ячеек
2. Максимально количество ячеек
 - 2.1. Максимальная карта на 120 ячеек

3. соотношение/количество ячеек событий Шанс к яч. Собственности (СШС)
 - 3.1. по умолчанию $6/(40-4)=1/6$;
 - 3.2. можно изменять в пределах от 0 до $1/3$;
4. расположение ячеек Начало, Тюрьма, Отправляйтесь в Тюрьму, Биржа
 - 4.1. Фиксировано. Начало на позиции 1, Тюрьма на $\frac{1}{4}$ поля, Биржа/Передышка на $\frac{1}{2}$ поля, Отправляйтесь в Тюрьму $\frac{3}{4}$ поля;
 - 4.2. Рандомно. Начало на позиции 1, все остальные рандомно. Появляется только в случае если ячейки собственности генерируются рандомно;
5. Расположение ячеек Собственности и Шанс
 - 5.1. фиксировано
 - 5.2. рандомно
6. Сортировка ячеек Собственности
 - 6.1. по убыванию стоимости;
 - 6.2. по возрастанию стоимости;
 - 6.3. рандомно;
7. Группировка ячеек Монополии
 - 7.1. Группировать яч. монополии вместе;
 - 7.2. Не группировать яч. Монополии (расположены рандомно)
8. количество Монополий
 - 8.1. от 4 до 15.
9. Заполнение карты
 - 9.1. Сначала последовательно заполняются ячейки Начало, Тюрьма, Биржа, Отправляйтесь в Тюрьму в соответствии с выбранным типом выбора расположения п. 4.
 - 9.2. В режиме Фиксированно
 - 9.2.1. В каждой 1/СШС ячейке располагается Шанс
 - 9.2.2. В оставшихся ячейках распределяются Монополии
 - 9.3. В режиме рандом
 - 9.3.1. Все располагается случайным образом.

Виды Зданий

1. **Роскошное здание.** Добавляют к Стоимости Аренды больше, но Стоят тоже больше;
 - 1.1. Уровень 1. + 25% от базового значения;
 - 1.2. Уровень 2. + 50% от базового значения;
 - 1.3. Уровень 3. + 100% от базового значения;
 - 1.4. Уровень 4. + 100% для данной ячейки и + 50% от базового для всех ячеек монополии
 - 1.5. Уровень 5. + 100% от базового для всех ячеек монополии
2. **Клуб.** Увеличивают шансы Диверсии заказанной Владельцем;
 - 2.1. Уровень 1. + 1 балл при расчете вероятности
 - 2.2. Уровень 2. + 2 балла при расчете вероятности
 - 2.3. Уровень 3. + 3 балла при расчете вероятности
 - 2.4. Уровень 4. + 4 балла при расчете вероятности
 - 2.5. Уровень 5. + 5 баллов при расчете вероятности
3. **Торговая точка.** При попадании на Данную Собственность/Монополию Владельцу зачисляются доп средства;
 - 3.1. Уровень 1. + 25% от базового значения Аренды;
 - 3.2. Уровень 2. + 50% от базового значения;
 - 3.3. Уровень 3. + 100% от базового значения;
 - 3.4. Уровень 4. + 100% для данной ячейки и + 50% от базового для всех ячеек монополии
 - 3.5. Уровень 5. + 100% от базового для всех ячеек монополии

4. **Юридический отдел.** Уменьшается количество ходов при отсидке в тюрьме. Игрок может владеть только Одним Юр.отделом;
 - 4.1. Уровень 1=2. - 1 Ход
 - 4.2. Уровень 3=4.- 2 Хода
 - 4.3. Уровень 5.- 3 Хода
5. **Парк.** Добавляет к данной ячейке случайное Событие из списка Шанс;
 - 5.1. Уровень 1. Для всех игроков Все события из списка, кроме Отправляйтесь в Тюрьму
 - 5.2. Уровень 2. Для чужих Игроков, Все события из списка кроме Получить Деньги, Отправляйтесь в тюрьму
 - 5.2.1. !!! если Игрок пропускает ход на чужой ячейке, то на следующий ход он обязан уплатить аренду еще раз !!!
 - 5.3. Уровень 3. Для чужих игроков, Только события Потерять деньги, Идите Назад, Отправляйтесь в Тюрьму, ЧП, Пропустить Ход
 - 5.4. Уровень 4. Уровень 3 + для Владельца доступно только событие Получить деньги (выпадает не всегда, а с определенной вероятностью)

Виды Собственности

Список Собственности (по каждой теме необходимо минимум 40 единиц Собственности различного типа)

№	Название	Тема	Подвид монополии
1.1.1	Microsoft	ИТ	Софт
1.1.2	Adobe	ИТ	Софт
1.1.3	Oracle	ИТ	Софт
1.2.1	Google	ИТ	Инт.сервисы
1.2.2	Яндекс	ИТ	Инт.сервисы
1.2.3	Youtube	ИТ	Инт.сервисы
1.3.1	IBM	ИТ	Процессоры
1.3.2	AMD	ИТ	Процессоры
1.3.3	Intel	ИТ	Процессоры
1.4.1	Nokia	ИТ	Телефоны
1.4.2	Samsung	ИТ	Телефоны
1.4.3	Sony	ИТ	Телефоны
1.5.1	AT&T	ИТ	Телекоммуникации
1.5.2	DataGroup	ИТ	Телекоммуникации
1.5.3	Life	ИТ	Телекоммуникации
1.6.1	Amazon	ИТ	Интернет- магазины

1.6.2	Ebay	ИТ	Интернет- магазины
1.7.1	Facebook	ИТ	Соц.сети
1.7.2	VK	ИТ	Соц.сети
1.7.3	Одноклассники	ИТ	Соц.сети
1.7.4	Twitter	ИТ	Соц.сети
1.8.1	Udacity	ИТ	МООС
1.8.2	Coursera	ИТ	МООС
1.8.3	Edx	ИТ	МООС
1.9.1	Lenovo	ИТ	Компьютеры
1.9.2	Apple	ИТ	Компьютеры
1.9.3	Dell	ИТ	Компьютеры
1.10.1	PayPal	ИТ	Денежные переводы
1.10.2	Webmoney	ИТ	Денежные переводы
1.11.1	Viber	ИТ	Приложения для Смартфонов
1.11.2	Instagram	ИТ	Приложения для Смартфонов
1.11.3	Hangouts	ИТ	Приложения для Смартфонов
1.11.4	Telegram	ИТ	Приложения для Смартфонов
1.12.1	Касперский	ИТ	IT security
1.12.2	Avast	ИТ	IT security
1.12.3	Dr.Web	ИТ	IT security
1.13.1	Genentech	ИТ	Biotechnology
1.13.2	Pfizer	ИТ	Biotechnology
1.14.1	EA	ИТ	GameDev
1.14.2	Cryteck	ИТ	GameDev
1.14.3	Valve	ИТ	GameDev
1.14.4	Activision	ИТ	GameDev
2.1.1	Toyota	Транспортный сектор	Автомобили
2.1.2	Opel	Транспортный сектор	Автомобили
2.1.3	Reno	Транспортный сектор	Автомобили

2.1.4	Peugeot	Транспортный сектор	Автомобили
2.1.5	Ford	Транспортный сектор	Автомобили
2.2.1	BA3	Транспортный сектор	Автомобили. Эконом класс
2.2.2	3A3	Транспортный сектор	Автомобили. Эконом класс
2.2.3	Tata Motors	Транспортный сектор	Автомобили. Эконом класс
2.3.1	Rolls-Royce	Транспортный сектор	Автомобили Престижные
2.3.2	Bentley Motors	Транспортный сектор	Автомобили Престижные
2.3.3	Maybach	Транспортный сектор	Автомобили Престижные
2.4.1	BMW	Транспортный сектор	Автомобили Спортивные
2.4.2	Ferrari	Транспортный сектор	Автомобили Спортивные
2.4.3	Lamborghini	Транспортный сектор	Автомобили Спортивные
2.4.4	Porsche	Транспортный сектор	Автомобили Спортивные
2.5.1	Suzuki	Транспортный сектор	Мотоциклы
2.5.2	Honda	Транспортный сектор	Мотоциклы
2.5.3	Harley-Davidson	Транспортный сектор	Мотоциклы
2.5.4	Ducati	Транспортный сектор	Мотоциклы
2.5.5	Yamaha Motor Company	Транспортный сектор	Мотоциклы
2.5.6	Ижевский мотозавод	Транспортный сектор	Мотоциклы
2.6.1	КБ Антонов	Транспортный сектор	Авиапроизводители
2.6.2	ОКБ Туполева	Транспортный сектор	Авиапроизводители
2.6.3	ОКБ им. Ильюшина	Транспортный сектор	Авиапроизводители
2.6.4	Airbus	Транспортный сектор	Авиапроизводители
2.6.5	Boenig	Транспортный сектор	Авиапроизводители
2.7.1	EADS	Транспортный сектор	Авиапроизводители Военные
2.7.2	Объединённая авиастроительная корпорация	Транспортный сектор	Авиапроизводители Военные
2.7.3	Saab	Транспортный сектор	Авиапроизводители Военные
2.7.4	Northrop Grumman Corporation	Транспортный сектор	Авиапроизводители Военные

2.7.5	General Dynamics	Транспортный сектор	Авиапроизводители Военные
2.8.1	Universal Shipbuilding	Транспортный сектор	Судостроение
2.8.2	Samsung Heavy Industries	Транспортный сектор	Судостроение
2.8.3	Hyundai Heavy Industries	Транспортный сектор	Судостроение
2.8.4	ОАО “Адмиралтейские верфи”	Транспортный сектор	Судостроение
2.8.5	AG Weser	Транспортный сектор	Судостроение
2.8.6	Norfolk Naval Shipyard	Транспортный сектор	Судостроение
2.9.1	GEC-Alsthom	Транспортный сектор	Железная дорога
2.9.2	ПАО “Крюковский вагоностроительный завод”	Транспортный сектор	Железная дорога
2.9.3	Alta Velocidad Española	Транспортный сектор	Железная дорога
2.9.4	Eurostar International Limited	Транспортный сектор	Железная дорога
2.9.5	Siemens AG	Транспортный сектор	Железная дорога
2.10.1	Author	Транспортный сектор	Велосипеды
2.10.2	Biria	Транспортный сектор	Велосипеды
2.10.3	JBS GmbH & Co.	Транспортный сектор	Велосипеды
2.10.4	Харьковский велосипедный завод имени Г. И. Петровского	Транспортный сектор	Велосипеды
2.10.5	Trek Bicycle Corporation	Транспортный сектор	Велосипеды

Вид Монополий

Делятся по максимальному уровню зданий (УЗ), СП в Собственности и количеству Собственности (КС) в Монополии, по количеству стройплощадок (СП) в каждой ячейке

Расшифровка вида: М - малое, С - Среднее, Б - большое количество соответственно столбцам

№	Название вида	УЗ	СП	КС
---	---------------	----	----	----

1.	ММБ	3	1	4
2.	СМС	4	1	3
3.	БММ	5	1	2
4.	ССБ	3	2	4
5.	БСС	4	2	3
6.	БСМ	5	2	2
7.	СБМ	3	3	2

Темы Монополий

1. Легкая промышленность
2. Тяжелая промышленность
3. ИТ
4. Финансовый сектор
5. Транспортный сектор
6. Горно-добывающая пром.
7. Агрокультурная пром.
8. Энергетика

Карта для примера:

