



ГНЁЗДА!

- Ты можешь купить одно гнездо за **2** в начале своего хода. Ты также можешь получить гнездо бесплатно, если выбросишь «бонус» на кубике.
- Поставь гнездо на любую собственность, принадлежащую тебе. Рента за собственность повышается на **2**!
- Если тебе принадлежат две собственности одного цвета, и на одной из них стоит гнездо, ты получаешь двойную ренту плюс **2**!
- Ты можешь поставить только одно гнездо на одной собственности.
- Если у тебя есть гнездо, но пока нет собственности – сохрани гнездо, пока оно тебе не понадобится!



ВПЕРЕД

Получи **2** в банке, когда проходишь или останавливаешься на поле «ВПЕРЕД!»

ШАНС

1. Если ты остановился на поле Шанс или выбросил «бонус», возьми фигурку своего персонажа и положи вместо него значок «Продано».
2. Поставь перед собой пусковое устройство. Пусковое устройство должно стоять прямо у края игрового поля.
3. Целься и запускай фигурку своего персонажа в отделение перед тобой. Запускай фигурку до тех пор, пока не собьёшь карточку Шанс **в этой зоне**.
4. Подними карточку и выполни, что написано. Если ты сбил 2 карточки или больше, выполни их все в любом порядке. Считаются только карточки, сбитые в зоне перед тобой!
5. Когда выполнишь всё, что написано на твоих карточках Шанс, поставь карточки обратно на полки.
6. Поверни центральную секцию на одно отделение по часовой стрелке. Помни, что стрелки должны указывать на поля Шанс.
7. Поставь фигурку своего персонажа на игровое поле и заведи свой значок «Продано». Теперь очередь другого игрока делать свой ход. **Не забудь** повернуть центральную секцию игрового поля, тогда ты каждый раз сможешь сбивать новые карточки Шанс!



БЕСПЛАТНАЯ СТОЯНКА

Ничего не делай, просто отдыхай.



НА ЭКСКУРСИИ

Если ты остановился на этом поле во время своего хода – ты просто на экскурсии!



ОТПРАВЛЯЙСЯ В ТЮРЬМУ

Отправляйся напрямик в тюрьму! Ты не проходишь поле «ВПЕРЕД!» и не получаешь **2**.

В начале своего следующего хода бросай кубик. Если выпало 6, ты выходишь из тюрьмы бесплатно! Передвинь фигурку своего персонажа на 6 полей. Если нет, заплати **1** и ходи на выпавшее число полей. Если выпал «бонус», заплати **1**, передвинь фигурку своего персонажа на поле «НА ЭКСКУРСИИ» и выбери, как использовать свой бонус.

Находясь в тюрьме, ты можешь получать ренту и покупать гнёзда.

Вот и всё! После того, как ты бросил кубик и передвинул своего персонажа, очередь переходит к следующему игроку.

СТАНЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ!

1. Если у тебя нет денег, чтобы заплатить ренту, купить собственность или заплатить сумму, указанную в карточке Шанс, ты – банкрот! На этом игра заканчивается.
2. Оставшиеся игроки подсчитывают свои деньги, и игрок, у которого больше всего денег, **ПОБЕЖДАЕТ!**
3. Ничья? Подсчитай общую стоимость всей твоей собственности и прибавь её к твоим сбережениям!

УБЕРИ ИГРУ ОБРАТНО В КОРОБКУ!

Сними центральную секцию и раздели части картонного центра игрового поля. Чтобы положить игровое поле обратно в коробку, тебе придётся снять несколько или все полки для карточек Шанс. Сыграем ещё в следующий раз!

© 2009 – 2014 Rovio Entertainment Ltd. Наименования, логотипы и персонажи Rovio, Angry Birds™, Bad Piggies, Mighty Eagle являются собственностью компании Rovio Entertainment Ltd. Все права защищены. Наименования и логотипы HASBRO GAMING, MONOPOLY являются торговыми марками компании Hasbro. Отличительный дизайн игрового поля с четырьмя квадратами-углами, имя и персонаж MR MONOPOLY, а также отличительные элементы игрового поля и фигурок являются торговыми марками компании Hasbro, её собственность. © 1935, 2014 Hasbro. Все права защищены.

Производитель: Хасбро С.А., Ру Эмиле Буше 31, 2800 Дельмон, Швейцария.
Импортер: ООО «Хасбро Раша». Адрес: 141400, Моск. Обл., г. Химки, ул. Ленинградская вл.39 стр.6

Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений.
Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации.

www.monopoly.com



ПРИ СБОРКЕ НЕОБХОДИМА
ПОМОЩЬ ВЗРОСЛЫХ

ВОЗРАСТ
5+



2-4
ИГРОКА

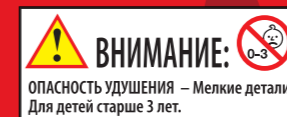
♦ Динамичная игра в торговлю недвижимостью ♦



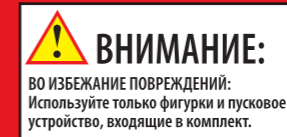
ПРАВИЛА ИГРЫ



**КИДАЙ КУБИК,
ПОКУПАЙ
СОБСТВЕННОСТЬ,
ЗАПУСКАЙ ПТИЦ И
ПОБЕЖДАЙ!**



ВНИМАНИЕ:
ОПАСНОСТЬ УДУШЕНИЯ – Мелкие детали
Для детей старше 3 лет.



ВНИМАНИЕ:
ВО ИЗБЕЖАНИЕ ПОВРЕЖДЕНИЙ:
Используйте только фигурки и пусковое
устройство, входящие в комплект.

В КОМПЛЕКТЕ:

4 фишки ANGRY BIRDS™, 48 значков «Продано», 16 гнёзд, 1 пусковое устройство, 1 игровое поле, 1 пластмассовое основание игрового поля, 2 разделителя центра игрового поля, 12 карточек Шанс, 12 подставок для карточек Шанс, 8 полок для карточек Шанс, 100 банкнот по **1** каждая, 1 игральный кубик.

0714A9342121

ЕСЛИ ТЫ ИГРАЕШЬ ВПЕРВЫЕ

Тебе нужно выдать 48 значков «Продано», 12 карточек Шанс и 2 разделителя центра игрового поля из картонной заготовки. Лишний материал утилизируй.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

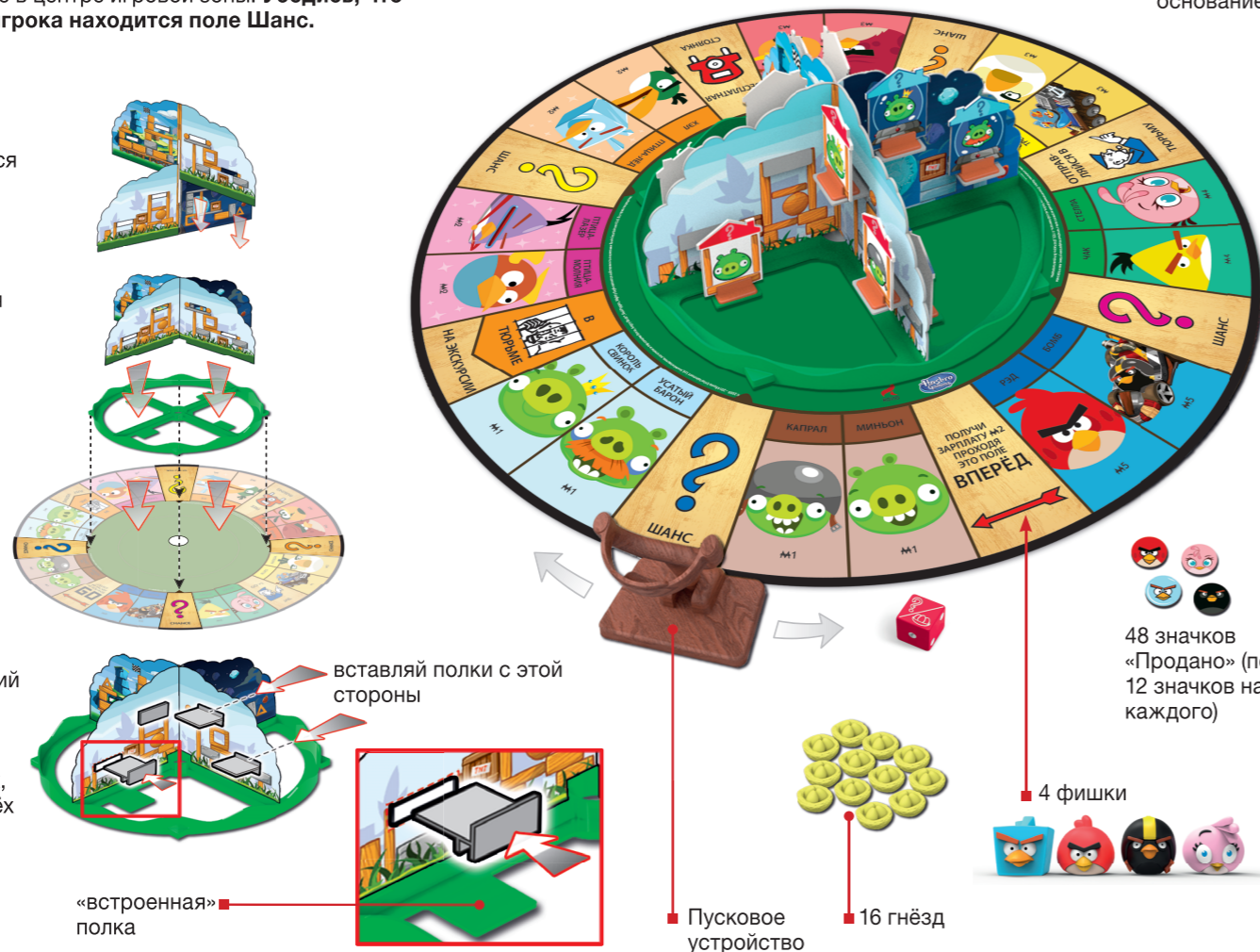
1. Разложи игровое поле в центре игровой зоны. **Убедись, что напротив каждого игрока находится поле Шанс.**

2. Совмести две части картонного центра. Убедись, что из четырёх получившихся отделений у тебя получились четыре мира Angry Birds.

3. Вставь получившийся картонный центр в выступы на пластмассовом основании игрового поля.

4. Вставь центральную секцию в игровое поле таким образом, чтобы стрелки указывали на поля Шанс.

5. В каждом из отделений есть «встроенная» полка (слева внизу). Установи полки согласно рисунку так, чтобы во всех четырёх отделениях было по три полки. Вставь полки в картонное основание, чтобы зафиксировать их.



пластмассовое основание

6. Установи карточки Шанс на пластмассовые основания, затем поставь каждую карточку на полку. Держи карточку картинкой вперёд и не показывай, что на ней написано.

7. Расположи вокруг игрового поля пусковое устройство, игровой кубик и 16 гнезд.

8. Выбери фигурку и поставь её на поле «ВПЕРЕД!».

9. Найди 12 значков «Продано», изображающих твой персонаж, и положи их перед собой.

10. Выберите одного игрока на роль банкира. Банкир следит за деньгами.



Самое время раздать наличные:

Если играют 2 игрока: раздайте каждому игроку по №20

Если играют 3 игрока: раздайте каждому игроку по №18

Если играют 4 игрока: раздайте каждому игроку по №16

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ

Как стать победителем

Передвигайся по игровому полю, покупая собственность и собирая ренту. Строй гнезда, чтобы увеличить свой доход! Если к тому моменту, когда один из игроков окажется банкротом, ты накопил больше всех денег – ты становишься победителем!

Ход игры

1. **Первым ходит самый старший игрок.** Затем игра продолжается по часовой стрелке. Убедитесь, что напротив каждого игрока находится поле Шанс.
2. **Кидай кубик и передвигай** фигурку персонажа на выпавшее количество полей по часовой стрелке, начиная с поля «ВПЕРЕД!».



- **Всегда** двигайся только вперёд, двигаться назад нельзя.
- Всегда, когда ты проходишь или останавливаешься на поле «ВПЕРЕД!», получай №2!



Выпал бонус?

Ты можешь получить гнездо бесплатно или сделать бонусный бросок для получения карточки Шанс. Более подробно читай на следующей странице.

3. Где ты остановился?

Вот что ты должен сделать, если остановишься на:



ПОЛЕ С НЕЗАНЯТОЙ СОБСТВЕННОСТЬЮ

Если эта собственность никому не принадлежит, ты обязан купить её!

- Заплати в банк сумму, указанную на поле.
- Положи один из своих значков «Продано» на цветную полосу в верхней части поля, чтобы все знали, что теперь эта собственность принадлежит тебе!



ПОЛЕ С ЧУЖОЙ СОБСТВЕННОСТЬЮ

Если собственность принадлежит другому игроку, заплати ренту.

Рента – это сумма, указанная на поле игровой доски.

Если собственность принадлежит тебе, ничего не делай.



ПАРА = ДВОЙНАЯ РЕНТА! Если игроку принадлежат обе собственности одного цвета, рента равна указанной на поле сумме, умноженной на два!