


## ВАЖНО: ИНФОРМАЦИЯ О БАТАРЕЙКАХ

Замена батареек должна осуществляться взрослыми. Сохраните эту информацию для справки в будущем.



### ВНИМАНИЕ:

1. Так же, как и любые другие мелкие предметы, батарейки следует хранить в местах, недоступных для детей. В случае проглатывания следует немедленно обратиться к врачу.
2. Всегда в точности выполняйте инструкции. Используйте только батарейки указанного типа и следите за правильностью их полярности при установке.
3. Не устанавливайте одновременно старые и новые батарейки либо стандартные углеродно-цинковые батарейки вместе со щелочными.
4. Извлекайте разряженные батарейки или батарейки с истекшим сроком службы.
5. Извлекайте батарейки из устройства, если оно не будет использоваться в течение длительного времени.
6. Не закорачивайте контакты питания.
7. Если данный продукт будет вызывать или принимать электрические помехи, переместите его подальше от другого электрического оборудования. При необходимости, перезагрузите устройство (для этого включите и выключите его кнопкой питания или извлеките и снова установите батарейки).
8. АККУМУЛЯТОРНЫЕ БАТАРЕЙКИ: Не используйте их вместе с батарейками какого-либо другого типа. Всегда извлекайте их из устройства перед зарядкой. Зарядка батареек должна осуществляться только под наблюдением взрослых. НЕ ЗАРЯЖАЙТЕ БАТАРЕЙКИ ДРУГОГО ТИПА.

 Данное изделие и батарейки необходимо утилизировать отдельно, в местном центре по переработке отходов. Не выбрасывайте их в контейнеры для сбора бытовых отходов.

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 собственностью.  
© 1935, 2015 Hasbro. Все права защищены.  
Изготовитель: «Хасбро СА», Адрес: Рю Эмиль Боша 31, 2800 Делемонт, Швейцария.  
Импортер: ООО «Хасбро Раша» Адрес: 141407, Московская область, г. Химки, ул. Панфилова, вл. 21, стр.1.  
Мы рекомендуем сохранить упаковку для последующих обращений.  
Цвета и содержимое могут отличаться от изображенных на иллюстрации.

[www.hasbro.ru](http://www.hasbro.ru)  
[www.monopoly.com](http://www.monopoly.com)

[www.hasbrogames.ru](http://www.hasbrogames.ru)

[HASBROGAMING.COM](http://HASBROGAMING.COM)



0216B6677121 00

 **x3** 1,5V AAA или LR03

**ТРЕБУЮТСЯ ЩЕЛОЧНЫЕ БАТАРЕЙКИ**  
БАТАРЕЙКИ В КОМПЛЕКТ НЕ ВХОДЯТ

### КАК ВСТАВИТЬ БАТАРЕЙКИ

Необходимо открыть отсек с помощью крестовой отвертки (в комплект не входит).

Чтобы поменять, удалить или переустановить батарейки, нужно произвести те же действия.



## РУКОВОДСТВО К ИГРЕ

ВОЗРАСТ  
**8+**



◆ Динамичная игра в торговлю недвижимостью ◆



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

БУДЬТЕ САМЫМ БОГАТЫМ ИГРОКОМ, КОГДА  
ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ИГРОК ОБАНКРОТИТСЯ!



### В КОМПЛЕКТЕ:

- 1 игровое поле
- 1 устройство «Банк без границ»
- 4 пластмассовые фишки
- 22 дома
- 49 карточек
- 4 банковских карты
- 22 карточки Собственности
- 23 карточки События
- 2 игральные кубика

**СПЕРВА**  
прочтите эту информацию!

## ЧТО НОВОГО В ИГРЕ МОНОПОЛИЯ БАНК БЕЗ ГРАНИЦ?

Эта версия «МОНОПОЛИИ» предназначена для быстрой игры и содержит некоторые совсем новые правила!

### Дома

Во-первых, дома. Не нужно собирать полный комплект собственности одного цвета! На каждый участок собственности, который вы покупаете, сразу же можно ставить дом!

Поставьте дом на прямоугольник 1 на цветной полоске поля. Он обозначает уровень вашей ренты!

Каждый раз, когда игроки останавливаются на вашем поле, вы не только получаете с них ренту, но и повышаете свою ренту на один уровень.

Если вы останавливаетесь на собственном поле, ваша рента также повышается на один уровень.



Каждый раз при повышении или понижении ренты переставляйте свой дом на нужный прямоугольник! На одном участке собственности может стоять только один дом.



Максимальный уровень ренты – 5, минимальный – 1. Исключение: если собственность возвращается банку для погашения долга, она тут же становится свободной, и уровень ренты сбрасывается.

Все участки собственности имеют карточку Собственности, где указана величина каждого уровня ренты.

Если вы забыли уровень своей ренты (где должен быть ваш дом), вы легко можете проверить уровень ренты любой своей собственности.

- Приложите к устройству карточку Собственности.
- Затем нажмите кнопку , иначе устройство подумает, что вы хотите купить её или уплатить ренту! Устройство автоматически возвращается к основному экрану через 10 секунд после последнего нажатия кнопки .



Уровни ренты на игровом поле



Размер ренты на карточках Собственности



Уровень ренты 2 для собственности №16. Принадлежит Самолёту. Величина ренты M280

### Игровое поле

Если вы посмотрите на игровое поле, то узнаете наименования собственности из классической игры «МОНОПОЛИЯ», но без полей «Шанс» и «Общественная казна». Вместо них вы увидите поля «Событие» и «Расположение».

Поля «Событие» означают карточку События, которая может понизить или повысить уровень ренты, дать или забрать деньги и даже отправить вас в Тюрьму!



Поля «Расположение» позволяют вам, заплатив, перемещаться на любое поле собственности, которое вы можете впоследствии купить (или поднять уровень ренты для него).

В игре нет торговли, но данное поле помогает вам собрать цветовую группу (если вы правильно используете карточку).



### Деньги, деньги!

Вы, вероятно, уже заметили, что в игре **нет денег**. Устройство «Банк без границ» всё делает за вас быстро и просто!

- Банковские карты позволяют устройству отслеживать ваше состояние (деньги и собственность).
- Карточки Собственности позволяют устройству отслеживать купленную вами собственность и уровень её ренты.
- Карточки События позволяют устройству вести учёт всего, что происходит вокруг вас!
- При касании каждой карточки устройство воспроизводит сигнал. Если вы не услышали сигнал, значит карточка не распознана!

## ВЕСЕЛИТЕСЬ!

Данное руководство может испугать вас своим размером, но если вы прочтёте разделы «СБОРКА ИГРЫ» и «ИГРА», вы будете готовы начать игру.


Затем вам понадобится просто читать инструкции ПОЛЕЙ, на которых вы останавливаетесь.

Не забывайте смотреть на экран устройства – это ваши подсказки. Раздел по устранению неисправностей устройства см. на стр. 14.




# СБОРКА ИГРЫ!

## Устройство «Банк без границ»

- Вставьте батарейки в устройство, как показано на последней странице данного руководства. Затем нажмите любую кнопку, чтобы включить устройство.
- Чтобы перезагрузить устройство, нажмите и удерживайте кнопку  5 секунд, чтобы выключить устройство. Затем нажмите любую кнопку, чтобы начать новую игру.

### Теперь прочтите эти инструкции вслух!

- 1** Положите карточки События лицевой стороной вниз в этом месте игрового поля.
- 2** Разделите карточки Собственности по цветовым группам.
- 3** Поставьте дома рядом с карточками Собственности.
- 4** Выдайте каждому игроку: 1 фишку и совпадающую с ней Банковскую карту.
- 5** Поставьте все фишки на поле «ВПЕРЁД».
- 6** Устройство поставьте в центре игрового поля.
- 7** Каждый игрок прикладывает свою карту к устройству.
- 8** Если вы готовы начать игру, нажмите кнопку . На вашу карту автоматически зачисляется **1500**.



### КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КАРТАМИ

Ненадолго положите карту горизонтально на устройство штрих-кодом вниз.

- Карт должна полностью закрывать площадь модуля для чтения карт.
- После каждой завершённой функции будет раздаваться сигнал. Если вы не слышите сигнал, снова приложите карту к устройству.

Более подробную информацию об устройстве см. на стр. 14 и 15.  
**ВНИМАНИЕ!** Для отмены последней совершённой операции см. стр. 12. Не подвергайте устройство воздействию прямых солнечных лучей или яркого освещения.



# ИГРА!

## Как стать победителем

- Покупайте собственность! В конце игры она превратится в деньги.
- Вам нужно иметь больше всех денег и собственности, когда любой игрок обанкротится.
- Устройство подсчитает состояние каждого игрока и назовёт победителя!

## Как играть

Начинает игру самый младший игрок, далее игра продолжается по часовой стрелке.

## Во время своего хода

- 1 Бросьте оба кубика.**
- 2 Переместите фишку** по часовой стрелке на выпавшее число полей.
- 3 Где вы остановились?**  
Прочтите раздел «ПОЛЯ» данного руководства, чтобы понять, что необходимо делать, когда вы останавливаетесь на каждом поле игровой доски.

### Выпал дубль?

Ходите как обычно, затем снова бросайте кубики и снова ходите.

### Берегитесь!

Если вам трижды выпадет дубль, вам придётся отправиться в Тюрьму, и ваш ход окончится!

- 4 Ваш ход окончен. Теперь наступает очередь игрока слева от вас.**

## НАЧИНАЕМ ИГРУ!

Это всё, что нужно знать для начала игры!


Смотрите значения полей, на которых останавливаетесь...

# ПОЛЯ

## Свободная собственность (без дома)

Когда вы останавливаетесь на свободной собственности, вы должны её купить или выставить на аукцион!

- 1 Чтобы купить собственность:**

- Приложите к устройству карточку Собственности.
- Приложите к устройству свою Банковскую карту, чтобы купить собственность.  
В каждом поле указана стоимость собственности. Устройство вычитает из вашего остатка на карте стоимость собственности, – и она ваша!
- Поставьте дом на прямоугольник 1 в поле.  
Каждый раз, когда кто-то остановится на этом поле, рента будет расти! 
- Положите карточку Собственности перед собой.

- 2 Чтобы выставить собственность на аукцион,**

См. стр. 13.



### Цветовая группа = выше рента


Собирать цветовую группу собственности выгодно. Купите последнюю собственность любой цветовой группы, и вся собственность этой группы тут же переходит на более высокий уровень ренты!

**Если два или более игроков владеют собственностью одной цветовой группы,** то у каждого из них рента повышается на один уровень.

**Если цветовая группа принадлежит одному игроку,** то рента повышается на 2 уровня. Когда это произойдёт, вы услышите звук фанфар.

**Не забывайте** перемещать дома на правильный уровень ренты!

Бонус за приобретение полной цветовой группы выдаётся только при самом первом сборе данной группы.


Проверяйте уровни ренты, приложив карточку Собственности к устройству. После этого всегда нажимайте , чтобы продолжить игру!

Информацию о занятых полях собственности и не только читайте далее! 



## Занятая собственность (с домом)

**1** Если собственность принадлежит другому игроку, вы должны уплатить ему ренту!

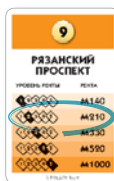
- Приложите к устройству карточку Собственности.
- Приложите к устройству Банковскую карту. Нужная сумма ренты автоматически списывается с вашего баланса и зачисляется владельцу собственности. Затем банковское устройство отобразит новый уровень ренты для данной собственности!
- Переместите дом на следующий уровень в поле. Рента повышается каждый раз, когда любой игрок останавливается на данной собственности. 



На счету у Вертолёта 200


### Нет денег?

Если у вас не хватает денег, чтобы погасить долг, устройство сообщит вам об этом! Вам придётся погасить долг, продав свою собственность. См. стр. 11.



Уровень ренты 2 для Рязанского Проспекта – 210



**2** Если собственность принадлежит вам, рента повышается – но нужно сообщить об этом устройству!

- Приложите к устройству карточку Собственности.
- Приложите к устройству Банковскую карту. Устройство отобразит новый уровень ренты.
- Переместите дом на следующий уровень в поле. Рента повышается каждый раз, когда любой игрок останавливается на данной собственности. 



Уровень ренты 2 для собственности №16. Принадлежит Самолёту. Величина ренты 280

Если вы забыли уровень своей ренты (где должен быть ваш дом), вы легко можете проверить уровень ренты любой своей собственности.

- Приложите к устройству карточку Собственности.
- Затем нажмите кнопку , иначе устройство подумает, что вы хотите купить её или уплатить ренту! Устройство автоматически возвращается к основному экрану через 10 секунд после последнего нажатия кнопки .



## Событие

Если вы остановились на поле «Событие», возьмите верхнюю карточку из стопки и прочтите её вслух.

- Приложите к устройству карточку События и выполните инструкции на карточке.
- Приложите к устройству любую карточку Собственности – означает, что карточка не обязательно должна быть вашей!
- Если вы не можете выполнить действие, описанное в карточке, ничего не делайте.
- Использованные карточки События кладите на дно стопки.
- Вы не проходите поле «ВПЕРЕД», если выполняете действие карточки События!



**Некоторые действия влияют и на ваших соседей!** «Соседи» означает расположенную рядом с вами собственность, как за углом, так и через одно поле от вас. Изменения, предусмотренные карточками События, влияют только на занятую собственность. Если соседняя собственность не занята, то изменения влияют только на собственность, карточки которой прикладываются к устройству. Например, соседи Варшавского шоссе (№5) – это Ул. Огарёва (№4) и Ул. Полянка (№6), но только в случае если они заняты!

И не забывайте – владельцем соседней собственности можете быть вы сами!



## Расположение

Когда вы останавливаетесь на поле «Расположение», вы можете заплатить 100 и переместиться на любую собственность на игровом поле. Вы можете купить её или, если она уже ваша, повисить уровень ренты! Также вы можете ничего не делать.


- 1 Если хотите переместиться на другое поле, нажимайте , чтобы прокручивать функции, пока не появится изображение .
- 2 Приложите к устройству свою Банковскую карту, чтобы заплатить 100.
- 3 Переместите свою фишку на любое поле собственности.
- 4 Приложите к устройству карточку Собственности.
- 5 Приложите к устройству свою Банковскую карту. Если вы покупаете собственность, поместите дом на уровень 1. Если она уже ваша, то для неё повисится уровень ренты. Переместите дом на следующий уровень!

**Примечание:** Если вы проходите поле «ВПЕРЕД», вы не получаете 200.

Смотрите далее, как выйти из тюрьмы и не только! 



## ВПЕРЁД

Если вы остановились или прошли поле «ВПЕРЁД», получите из Банка **200**. Нажмите **M**, чтобы показалось изображение . Приложите к устройству свою Банковскую карту, чтобы получить деньги!



## Бесплатная парковка

Если вы остановились на этом поле, отдохните! Ничего не происходит.



## На экскурсии

Не беспокойтесь! Если вы остановились на этом поле, просто положите фишку в сектор «ПРОСТО ПОСЕТИЛИ».



## Отправляйтесь в Тюрьму


Сразу переместите свою фишку на поле «В тюрьме». Вы не проходите поле «ВПЕРЁД». Вы не получаете **200**. Ваш ход окончен.

Вы **не можете** собирать ренту\* и участвовать в аукционах, пока находитесь в тюрьме.

\* Находясь в тюрьме, не прикладывайте к устройству свои карточки Собственности – если другие игроки останавливаются на вашей собственности, ваша рента не повышается. Однако, изменения, предусмотренные карточками Событие, влияют на вашу собственность, даже если вы находитесь в тюрьме.

### Как выйти из тюрьмы?

У вас 2 варианта:

- 1** **Заплатите **100**** в начале своего следующего хода. Нажимайте **M**, пока не появится изображение , затем приложите к устройству свою Банковскую карточку. Щёлк! Вы свободны! Теперь бросайте кубики и ходите, как обычно!
- 2** **Выбросьте дубль** во время следующего хода. Если повезёт – вы свободны! Переместите фишку на выпавшее число полей и выполните действия поля, на котором остановитесь. На этом ваш ход окончен. Вы можете пытаться выбросить дубль в течение трёх ходов. Если во время третьего хода вам не удастся выбросить дубль, заплатите **100** (см. выше) и ходите на выпавшее число полей. Если вам не хватает денег, чтобы выйти из тюрьмы, см. раздел «**Если вы должны Банку**» на следующей странице.



На счету у Вертолета **200**

## Что делать, если у меня закончились деньги?

- 1** Устройство автоматически подсчитает, хватает ли вам средств выплатить долг, когда вы сканируете свою карту.
- 2** Вначале вы погашаете долг теми деньгами, которые у вас есть. Если их недостаточно, придётся использовать свою собственность для полного погашения долга.
- 3** Стоимость собственности – это цена покупки, которая указана на игровом поле. Выберите один или несколько объектов собственности, которую будете продавать.

### Если вы должны другому игроку:

- Прикладывайте к устройству выбранную карточку(и) Собственности до погашения долга.
- Оставьте дом на собственности (на текущем уровне ренты) и отдайте данную карточку Собственности другому игроку.

### Если вы должны Банку:

- Прикладывайте к устройству выбранную карточку(и) Собственности до погашения долга.
- Удалите дом с собственности и верните карточку(и) Собственности Банку. Теперь собственность свободна, и её может купить другой игрок, который остановится на ней.

- 4** Сдача перечисляется на вашу Банковскую карту. Проверьте свой баланс.

- 5** Если у вас не хватает денег или собственности для уплаты ренты или сбора, вы – **БАНКРОТ. ИГРА ЗАКОНЧЕНА!**



# КАК СТАТЬ ПОБЕДИТЕЛЕМ!

- Побеждает игрок, который окажется самым богатым (деньги+собственность) в момент, когда кто-либо из игроков обанкротится!
- Устройство автоматически подсчитывает место всех игроков на финише, складывая общую сумму денег и стоимость собственности (по цене покупки).
- Затем выявляется итоговый победитель и принимает поздравления!

**Примечание:** Если игрок обанкротился, не отдав долг другому игроку, то Банк возмещает последнему непогашенный долг и включает его в итоговую сумму состояния.

## Ничья?



Если после первоначального подсчёта состояния игроков возникает ничья, то побеждает игрок, который владеет самой дорогой собственностью (по цене покупки) на игровом поле. То есть, игрок, владеющий синим полем, побеждает игрока, который владеет зелёным полем.

## ОТМЕНА ПОСЛЕДНЕЙ ОПЕРАЦИИ

Можно отменять следующие операции:

- Уплата ренты
- Покупка собственности
- Получение зарплаты при прохождении поля «ВПЕРЁД»
- Плата за выход из тюрьмы
- Уплата сбора, указанного в поле «Расположение»

Операции по карточкам События НЕЛЬЗЯ отменить.

Находясь на основном экране, нажмите и удерживайте кнопки  и  около 5 секунд. Прозвучит сигнал, и соответствующая информация (баланс и/или владение) будет изменена.

**Отменить можно только одну самую последнюю операцию.**

**Если у вас возник долг, то вы не сможете отменить последнюю операцию.**



## Аукционы

Если игрок останавливается на свободной собственности и не хочет покупать её по цене, указанной на игровом поле, то собственность выставляется на аукцион.



Участвовать в аукционе могут все игроки, даже тот, который изначально остановился на данном поле.

**Не забывайте**, что вы не можете участвовать в аукционе, если сидите в тюрьме!



### Что нужно делать:

- 1** Проверьте, сколько у вас денег!
- 2** Приложите к устройству карточку Собственности, на которую объявлен аукцион.
- 3** Нажмите кнопку , и на экране появится изображение .

### Прежде, чем начать аукцион, вам нужно знать следующее:

- Аукцион ограничен во времени, поэтому действуйте быстро!
- Чтобы предложить цену, нажмите . Каждое нажатие кнопки  увеличивает цену предложения на  $\neq 20$ . Называйте вслух цену предложения каждый раз, когда нажимаете кнопку.
- Если таймер аукциона истёк, то последний игрок, сделавший предложение, должен выкупить собственность по цене, которая указана на экране устройства.



- 4** Готовы? Нажмите , и аукцион начнётся автоматически. Начинайте делать предложения!
- 5** Когда аукцион закончится, победивший игрок прикладывает свою Банковскую карту к устройству, чтобы купить собственность.
- 6** Положите карточку Собственности перед собой.  Поставьте дом на купленном поле.

### Что делать, если никто не захочет покупать собственность с аукциона?

Ничего страшного. Нажмите кнопку , чтобы продолжить игру.

### Что делать, если никто не предложит цену до истечения таймера?

Повторно приложите карточку Собственности к устройству и перезапустите аукцион!

# ИЗОБРАЖЕНИЯ НА ЭКРАНЕ УСТРОЙСТВА

Информацию о том, как отменить последнюю операцию, смотрите на стр. 12.


## Старт




Стартовый экран (в данной игре) отображает трёх игроков, которые приложили свои Банковские карты к устройству для зачисления начального баланса  $\text{R}1500$ .

## Выход



Нажимайте кнопку , когда она появляется, чтобы вернуться на основной экран.

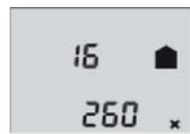
Эта функция не отменяет платежи и работает только, если на экране появляется .

## ВПЕРЁД



Получите зарплату  $\text{R}200$ .  
См. стр. 10

## Свободная собственность



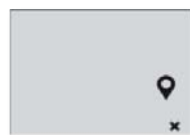
Новинский Бульвар (собственность №16) стоит  $\text{R}260$ .

## Основной экран



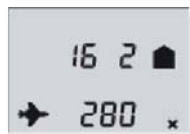
Основной экран отображает пиктограммы всех игроков и их баланс.

## Расположение



Уплатите  $\text{R}100$  и переместитесь на любое поле собственности.  
См. стр. 9

## Занятая собственность



Самолёт владеет Новинским Бульваром. Уровень ренты – 2, значит размер ренты  $\text{R}280$ .

## Повышение ренты при покупке полной цветовой группы



Только что полностью собрана жёлтая группа собственности. Она принадлежит 2 или более игрокам. Новинский Бульвар купили последним. Его уровень ренты – 2. Ул. Грузинский Вал имеет уровень ренты 3, а Смоленская Площадь – уровень 4.

## Тюрьма

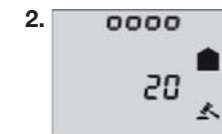


Уплатите  $\text{R}100$ , чтобы выйти из тюрьмы.  
См. стр. 10

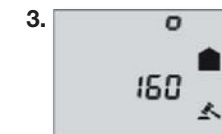
## Аукционы



1. Стартовый экран аукциона, показывающий баланс всех игроков.



2. Аукцион в процессе. В верхней части экрана отображается обратный отсчёт кругов: 4, 3, 2, 1. Изображение имеет звуковое сопровождение.



3. Завершается обратный отсчёт. Собственность будет продана за  $\text{R}160$ .  
См. стр. 13

## Долг



Вертолёт должен на  $\text{R}200$  больше, чем у него есть. Ему пора решить, какую собственность отдать, чтобы погасить долг.

## Победа



Автомобиль выигрывает с  $\text{R}9520$  после банкротства Корабля.

### Требуется банковская карта



Это последний из трех экранов.

### Требуется карта Собственности




Это последний из трех экранов.

Если вы видите эти изображения и слышите повторяющийся гудок, устройство ожидает карту для завершения операции. Не мешайте, иначе устройство вернётся к основному экрану.



### Режим ожидания/Пауза




После 5 минут бездействия устройство переходит в режим ожидания. Нажмите любую кнопку, чтобы активировать устройство. Игра продолжится после паузы с места, на котором вы остановились.

### Новая игра/Сброс

Нажмите и удерживайте кнопку  около 5 секунд, чтобы выключить устройство. Затем нажмите любую кнопку, чтобы начать новую игру.

### Звук

Одновременно нажмите и удерживайте кнопки  и , чтобы открыть настройку звука.

Кнопками  или  отрегулируйте четыре настройки. Нажмите  для подтверждения.