



***МОСИГРА***

**Российская сеть магазинов настольных игр**

**[www.mosigra.ru](http://www.mosigra.ru)**



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

**Воздвигнуть небоскребы Мегалополиса с помощью правильной стратегии и умелой тактики – и стать самым богатым строительным магнатом в конце игры!**

Разрешения на строительство



Карточки Мегалополиса



Игровые зоны



Таблицы ценностей

| Символ<br>рыночной<br>стоимости | Общая высота здания |         |         |         |         |
|---------------------------------|---------------------|---------|---------|---------|---------|
|                                 | 1                   | 2       | 3       | 4       | 5       |
| 5                               | 100.000             | 200.000 | 300.000 | 400.000 | 500.000 |
| 4                               | 80.000              | 160.000 | 240.000 | 320.000 | 400.000 |
| 3                               | 60.000              | 120.000 | 180.000 | 240.000 | 300.000 |
| 2                               | 40.000              | 80.000  | 120.000 | 160.000 | 200.000 |
| 1                               | 20.000              | 40.000  | 60.000  | 80.000  | 100.000 |

## Комплект игры

- 1 Игровое поле
- 3 Кубика
- 80 Пластиковых строительных блоков
- 4 Крыши небоскребов
- 55 Карточек, из них:
  - 24 Разрешения на строительство зданий
  - 4 Разрешения на строительство мостов
  - 17 карточек Мегалополиса (с символом города на оборотной стороне)
  - 8 Игровых зон
  - 2 Таблицы ценностей
- Банкноты достоинством:
  - 30 банкнот по 10 000
  - 20 банкнот по 50 000
  - 40 банкнот по 100 000
  - 40 банкнот по 200 000
  - 60 банкнот по 500 000
  - 10 банкнот по 1 миллиону
- Пластиковый держатель денег
- 6 Хромированных металлических фигурок



## ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле Мегополиса состоит из внешней линии и площади внутри. Площадь пересекают крестом две центральные улицы Невская и Арбатская, разделяя её на четыре строительных территории. С каждой из четырех сторон внешней линии перекинут мост через реку, ведущий к центральным улицам.

Каждая из четырех строительных территорий состоит из девяти квадратов-кварталов, на которых и строятся здания. Внешняя линия состоит из двадцати четырех квадратов-улиц. На каждой улице есть зеленый указатель с названием. Улицы образуют восемь районов, помеченные разным цветом. В каждом районе по три улицы, и на каждую улицу есть соответствующая карта Разрешение на строительство.

Квадраты, помеченные символом города, это квадраты Мегополиса. Когда игрок приходит в один из таких гербовых квадратов, он берет карту из стопки Мегополиса, прочитывает вслух задание и действует соответственно заданию. Затем кладет карту на дно стопки.

Квадраты, расположенные в углах игрового поля представляют следующие игровые зоны:



### Фондовая биржа

Если игрок проходит через квадрат "Фондовая биржа", он получает 250 000, если остановится в квадрате "Фондовая биржа", получает 500 000.



### Мэрия Мегополиса

У игрока есть два варианта:

1. Переместить фигурку в любой квадрат (кроме Фондовой Биржи), где нет Разрешения, и затем следовать обычной процедуре Аукциона.
2. Взять бесплатный строительный блок и разместить его там, где более выгодно, но в соответствии с Генеральным планом города. (см. стр. 10)



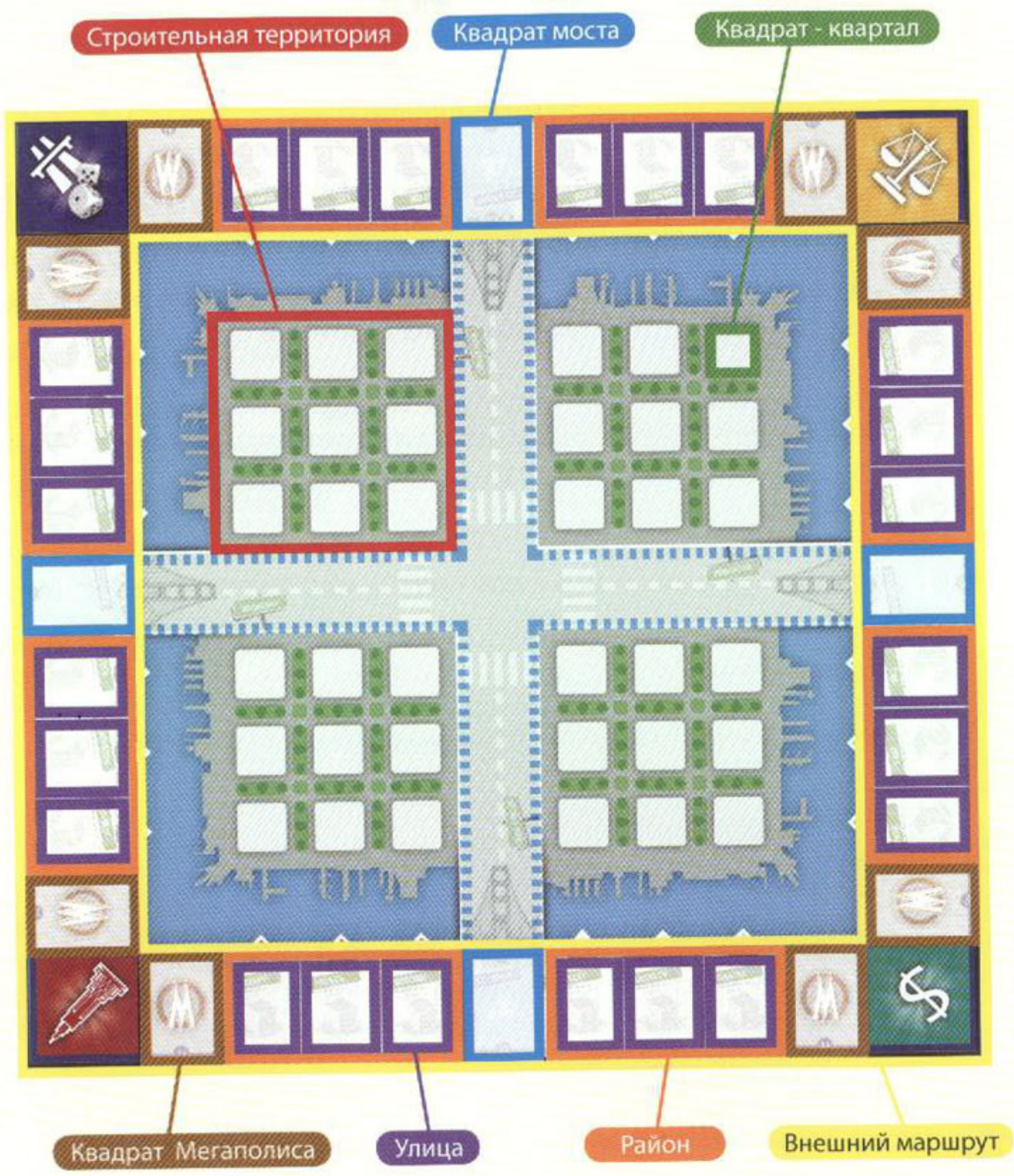
### Автомагистраль

Игрок бросает поочередно два кубика и перемещает фигурку к соответствующему выезду с Автомагистрали, минуя Фондовую Биржу. Например, если на кубиках выпало пять и шесть, он перемещает фигурку в квадрат 56. Дальнейшее действие игры определяет тот квадрат, на который попадает фигурка игрока. На квадрат "Фондовая Биржа" заходить нельзя.



### Суд

Игрок платит штраф в Банк, соответствующей сумме числа, выпавшего на кубике, умноженного на 10 000.

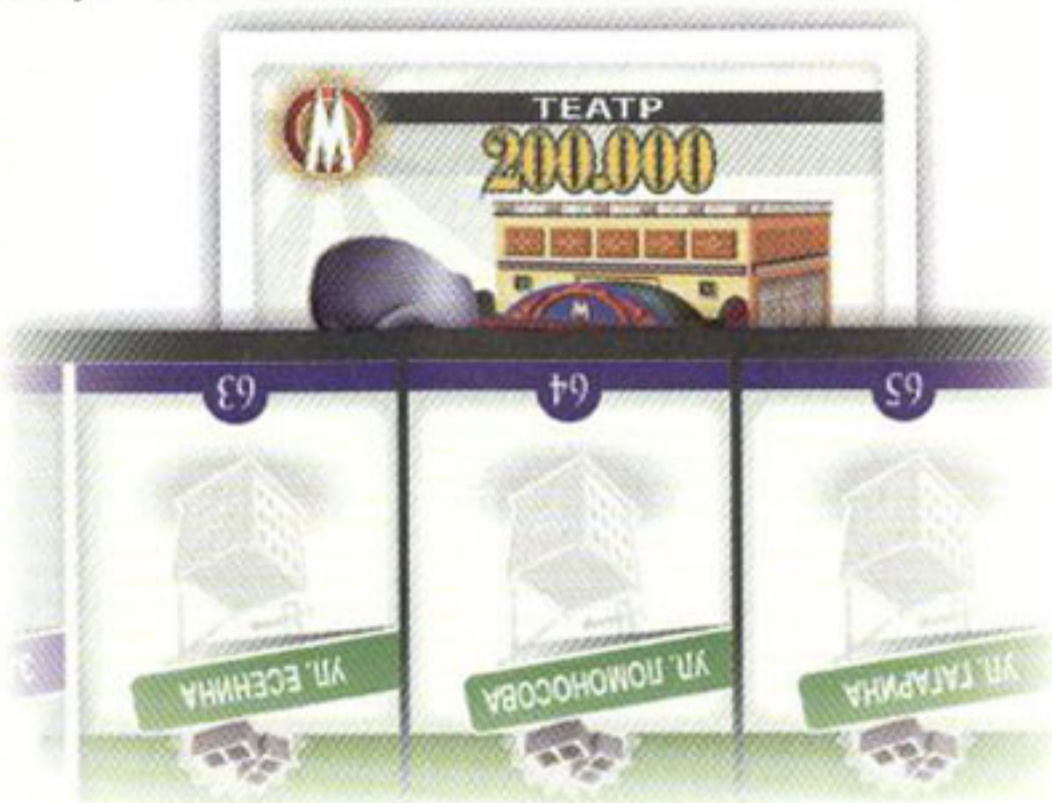


Двадцать четыре квадрата на внешней линии представляют улицы, входящие в районы. Каждый район помечен своим цветом. Существует Разрешение на строительство определенного цвета для каждого района.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Все фигурки игроков стартуют с поля Фондовая Биржа.
- Каждый игрок вытягивает из стопки карты в случайном порядке два Разрешения на строительство зданий. Остальные карточки Разрешений, включая четыре Разрешения на строительство мостов, кладут рядом с игровой доской рубашкой вниз.
- Каждый игрок получает 5 000 000 (пять миллионов) в банкнотах разного номинала. Остальной капитал хранится в банке Мегополиса. Каждый игрок может свободно управлять обменом денег в банке, или можно выбрать одного из игроков для управления банком, но выгода за эту услугу не полагается. Деньги банка должны храниться в пластиковом держателе.
- Карты восьми игровых зон разместите в случайном порядке напротив городских кварталов. Они должны находиться за пределами игрового поля, но быть на виду у всех. Каждая из восьми игровых зон представляет собой городскую застройку (Музей, Универмаг, Университет и пр.) и определяет основную тему района.
- Определите очерёдность хода бросанием кубиков. Первым ходит игрок, выбросивший наибольшую сумму очков, и далее по часовой стрелке.



*Каждый игрок перед началом игры получает 5 000 000, два Разрешения на строительство зданий и игровую фигурку.*

*Карты Мегополиса с изображением символа города на сером фоне кладут лицевой стороной вниз.*



## КАК ИГРАТЬ

Фигурки игроков перемещаются по часовой стрелке внешней линии игрового поля, а также поперек поля - по центральным улицам Невской и Арбатской. Большинство игровых действий зависит от того, на какой квадрат выпадает ход.

### Разрешения на строительство

Каждое разрешение на строительство соответствует определенному квадрату-улице на внешнем маршруте. Для того чтобы положить строительный блок на один квадрат квартала, нужны два Разрешения. Если, например, игрок попадает на улицу Чеховская, он обязан выплатить аренду владельцу строительного Разрешения этой улицы. Размер арендной платы рассчитывается из высоты зданий, построенных в трех кварталах улицы, ИЛЮС - основная ценность района. Каждый квадратик квартала может принадлежать двум владельцам различных Разрешений, ценность которого обеспечивает арендную плату им обоим.

### Ваш ход

Бросьте три кубика и передвиньте фигурку на соответствующее количество ходов по часовой стрелке во внешней линии игрового поля.

Квадрат, на котором вы остановитесь, определяет ваши дальнейшие действия:

- проводите аукцион по приобретению Разрешения
- выплачиваете арендную плату другому игроку
- читаете карту Мегалополиса

Если вы прошли через Биржу, берете из Банка 250,000 (500,000, если вы остановились на квадрате Биржи).

В конце хода ставите один или два строительных блока - в соответствии с Генеральным планом города. (см. стр. 10)

Ваш ход закончился, кубики переходят к следующему игроку.



Во время своего хода можно строить только по Генеральному плану города. (см. стр. 10)



Игрок бросает три кубика и ходит на соответствующее количество ходов по внешней линии игрового поля.



**Аукцион.** Если вы попали в квадрат улицы или моста никому не принадлежащие, строительное Разрешение разыгрывается на аукционе. Все игроки могут принять участие в аукционе, но игрок, чья очередь хода на момент аукциона, имеет преимущественное право оспорить окончательное предложение. Однократное ценное предложение на аукционе 50000, и его может повышать только игрок, имеющий достаточно денег. В конце торгов, игрок с преимущественным правом спрашивает у победителя аукциона, сделал ли он свою окончательную ставку, а затем имеет возможность на последнее ценное предложение на 50000 больше, чем окончательное предложение. Если игрок в свою очередь, **не воспользовался** этим преимуществом, строительное Разрешение вручается победителю аукциона за сумму его окончательного ценного предложения.

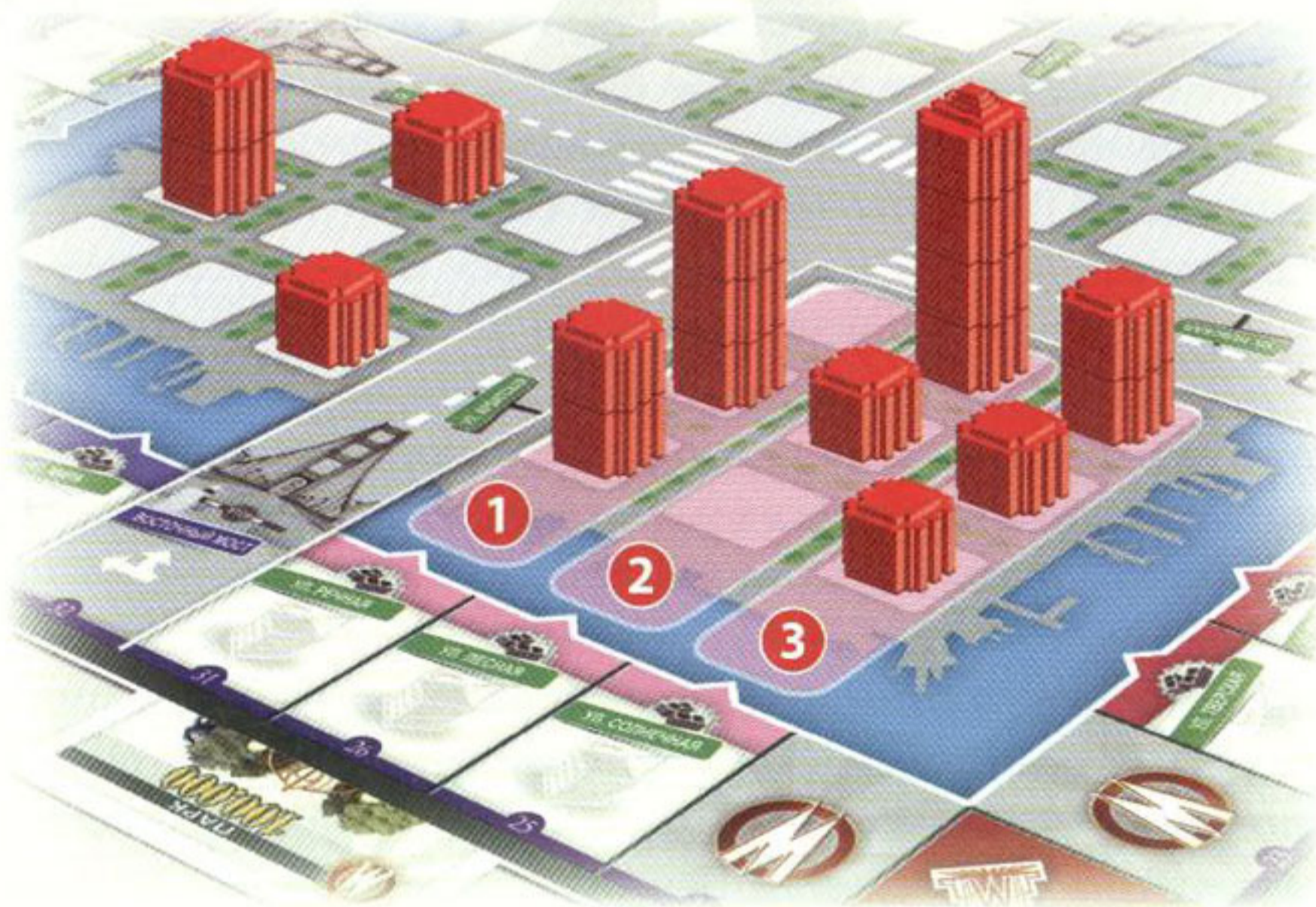
**Аренда.** Если вы попали в квадрат чужой улицы, вы должны выплатить владельцу строительного Разрешения аренду. Аренда суммируется из двух ценностей. Одна из них - это ценность недвижимости района (см. таблицу ценностей), другая - ценность строительного Разрешения. Ценность Разрешения рассчитывается путем суммирования общего количества строительных блоков в зданиях трех кварталов этой улицы и высоты небоскреба данного района. Объединив эти числа в таблице ценностей, Вы узнаете стоимость Разрешения на данный момент.

*Каждое строительное Разрешение относится к конкретной улице, а также позволяет владельцу претендовать на арендную плату, которая варьируется в зависимости от высоты зданий данной улицы.*

*Каждый уличный квартал зависит от двух различных Разрешений*



## Пример



**1** В трех кварталах данной улицы находится 5 блоков, а высота самого высокого здания на всей этой территории 4 этажа. Ценность Разрешения, исходящая из этих чисел: 400000. К ценности Разрешения добавляется ценность района (в данном случае 100000). Общая ценность улицы на данный момент 500000.

**2** В одном из кварталов данной улицы воздвигнут небоскреб. Тогда в таблице ценностей аренду считают по колонке 10, независимо от того, сколько строительных блоков имеется во всех домах на этой улице. Общая ценность улицы составляет 800000 (включая ценность района).

Если на данной улице еще нет зданий, ценность Разрешения равна 0, и оплачивается только ценность района. Если игрок не в состоянии платить, он рискует банкротством.

**3** Общая ценность улицы из 4 строительных блоков в данном квартале составляет 320000 (включая ценность района).

Если на данной улице в одном из трех кварталов воздвигнут небоскреб, или же общее число этажей всех зданий 10 или более, смотрите ценность Разрешения по колонке 10.

| Самое высокое здание | Общая высота зданий |         |         |         |         |
|----------------------|---------------------|---------|---------|---------|---------|
|                      | 1                   | 2       | 3       | 4       | 5       |
| 5                    | 100.000             | 200.000 | 300.000 | 400.000 | 500.000 |
| 4                    | 80.000              | 160.000 | 240.000 | 320.000 | 400.000 |
| 3                    | 60.000              | 120.000 | 180.000 | 240.000 | 300.000 |
| 2                    | 40.000              | 80.000  | 120.000 | 160.000 | 200.000 |
| 1                    | 20.000              | 40.000  | 60.000  | 80.000  | 100.000 |

| Самое высокое здание | Общая высота зданий |         |         |         |         |
|----------------------|---------------------|---------|---------|---------|---------|
|                      | 6                   | 7       | 8       | 9       | 10      |
| 5                    | 600.000             | 700.000 | 800.000 | 900.000 | 1 млн   |
| 4                    | 480.000             | 560.000 | 640.000 | 720.000 | 800.000 |
| 3                    | 360.000             | 420.000 | 480.000 | 540.000 | 600.000 |
| 2                    | 240.000             | 280.000 | 320.000 | 360.000 | 400.000 |
| 1                    | 120.000             | 140.000 | 160.000 | 180.000 | 200.000 |

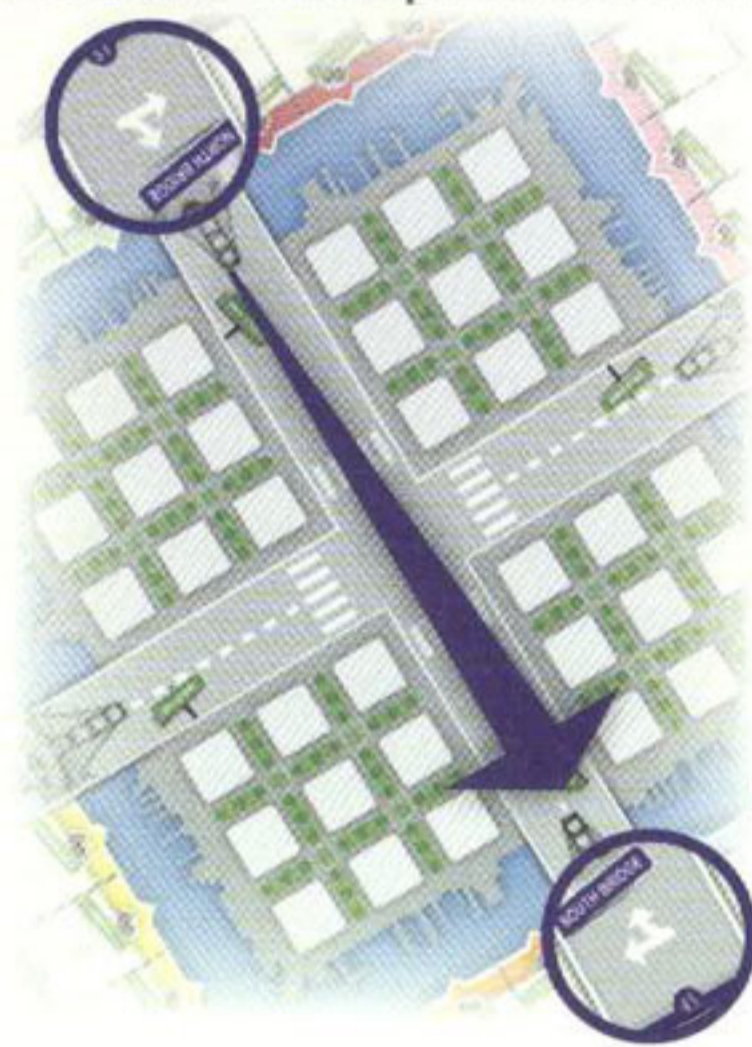
| Самое высокое здание | Общая высота зданий |         |         |         |         |
|----------------------|---------------------|---------|---------|---------|---------|
|                      | 1                   | 2       | 3       | 4       | 5       |
| 5                    | 100.000             | 200.000 | 300.000 | 400.000 | 500.000 |
| 4                    | 80.000              | 160.000 | 240.000 | 320.000 | 400.000 |
| 3                    | 60.000              | 120.000 | 180.000 | 240.000 | 300.000 |
| 2                    | 40.000              | 80.000  | 120.000 | 160.000 | 200.000 |
| 1                    | 20.000              | 40.000  | 60.000  | 80.000  | 100.000 |





**Если вы остановились в квадрате своей улицы,** вы можете поставить бесплатно блок в одном из трех кварталов данной улицы, но в соответствии с Генеральным планом города. (см. стр. 10)

**Если вы остановитесь на мосту, который принадлежит другому игроку,** вы должны выплатить таможенную пошлину 100000 за каждый мост, принадлежащий этому игроку (следовательно, пошлина может варьироваться от 100000 до 400000). После уплаты пошлины, вы можете пересечь город, пройдя вдоль Невской или Арбатской на противоположную сторону города, но нельзя изменить направление движения на полпути. Оказавшись на мосту, вам не обязательно пересекать город, но пошлина должна быть уплачена. Если вы решили пересечь город, то на противоположном мосту не нужно платить пошлину. **Если вы остановитесь на мосту, который принадлежит вам,** вы можете беспошлинно пересекать город.



*После уплаты пошлины, игрок в свою очередь, решает, следует ли использовать мост, чтобы пересечь город, не имея возможности изменить направление движения на полпути.*

**Когда все восемьдесят блоков использованы, игроки должны достигнуть Автомагистралей или пересечь её.**

- Когда игра закончилась, все игроки подсчитывают свои деньги и ценность собственности. Игрок, набравший больше всего денег, побеждает в игре.

### **КУБИКИ-ТРОЙКИ**

Если игроку выпадает тройной дубль на кубиках (1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, и т.д.), он может передвинуть фигурку на любое количество ходов по часовой стрелке, не делая при этом полный круг.

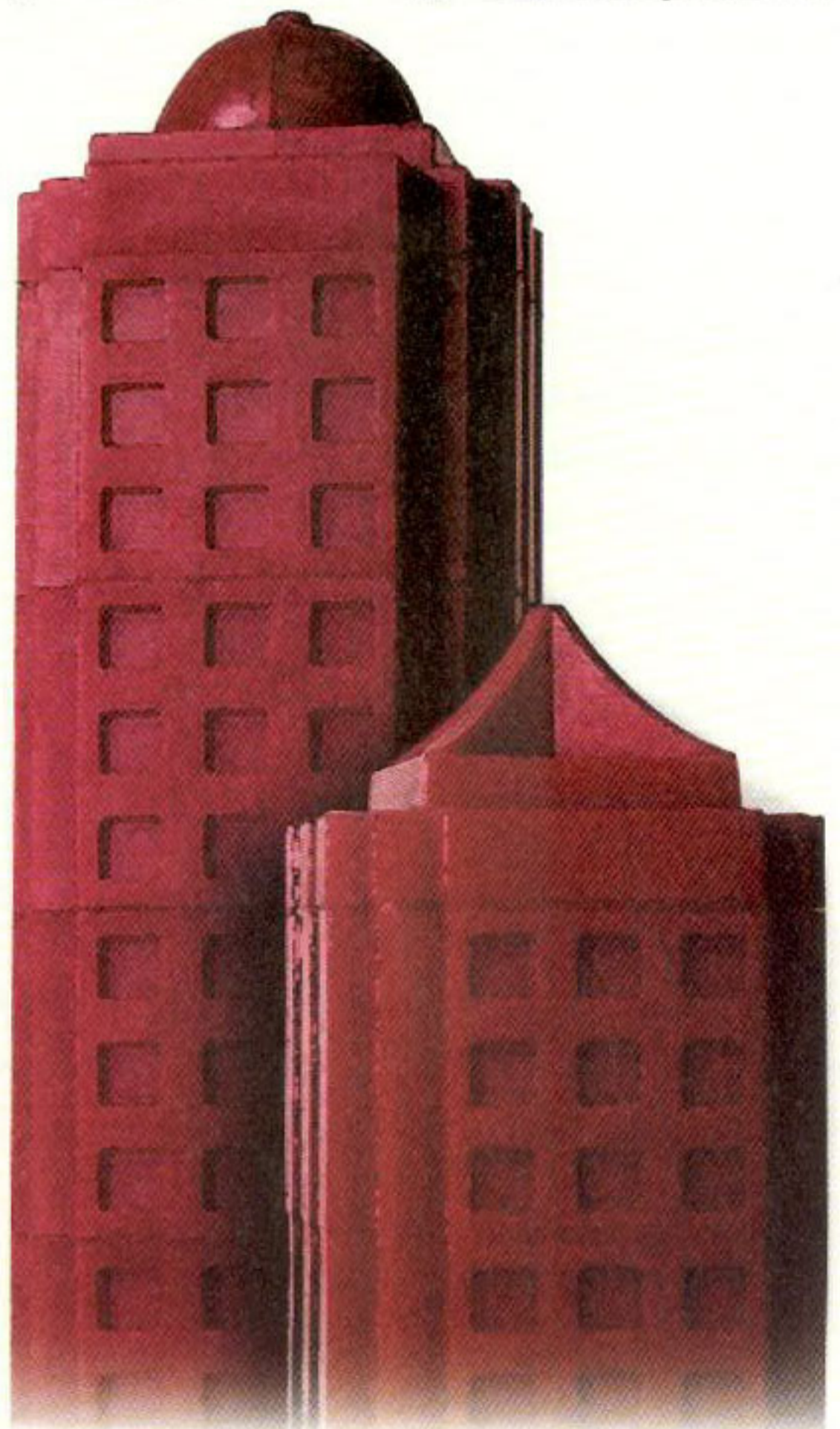




## ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в игре остается один игрок, или закончились все строительные блоки. В последнем случае, игроки проходят заключительный этап, кидают кубики и ходят как обычно (конечно, ничего не строя), пока не достигнут Автомагистральной, или не пройдут сквозь неё, выходя из игры. Игрок, который вышел из игры продолжает принимать платежи от игроков, которые все еще играют, но сам уже ничем не рискует. Игра заканчивается, когда последний игрок проходит через Автомагистраль. Настал момент, подсчитывать ценность собственности. **Ценность каждого строительного Разрешения зависит от ценности небоскреба, построенного в данном районе.** Траст не увеличивает ценность Разрешения. **Каждый мост стоит 500000.** Игроки обменивают Разрешения на строительство мостов в банке и получают наличные деньги. **Игрок, у которого больше всего денег, выигрывает!**

*Продолжительность игры можно регулировать меньшим количеством строительных блоков. Об ограничении времени договоритесь до начала игры, чтобы не влиять на стратегические решения во время игры.*

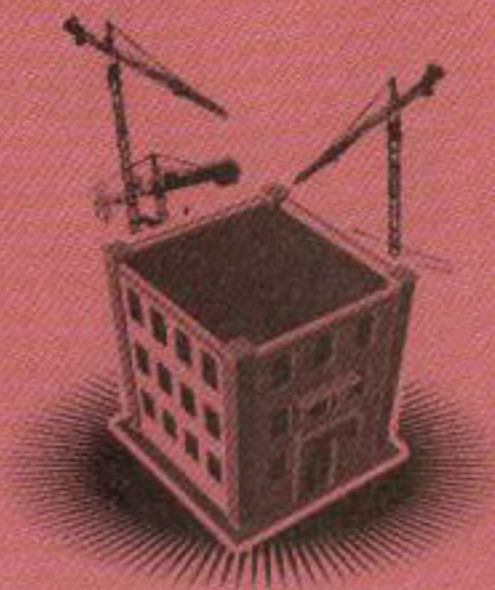




## ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПЛАН ГОРОДА



1. Строительные блоки разрешается ставить только в квадраты-кварталы.
  2. Строительные блоки кладут один на другой. Затраты на строительство одного блока всегда 100000.
  3. Первый, кто поставит второй этаж, ставит крышу. Таким образом, двухблочный дом становится **первым небоскребом в Мегалополисе**. С этого момента, ни одно здание на данной строительной территории не должно превышать высоту этого небоскреба.
  4. Первый, кто поставит третий этаж, ставит крышу. Трехблочный дом становится **вторым небоскребом города**. Первый игрок, построивший четырехблочное здание, ставит крышу, и оно становится **третьим небоскребом города**. И первый, кто построит пятиблочное здание, ставит крышу и оно становится **четвертым и последним небоскребом города**. Ни одно здание не может превышать высоту небоскреба в районе,
- небоскреб уже, по сути, является самым высоким зданием.
5. **На каждой из четырех строительных территорий игрового поля может быть только один небоскреб.**
  6. Когда четвертый и последний небоскреб построен, город достраивается: с этого момента, **каждый игрок должен поставить в свой ход как минимум один блок**. Игрокам, которые имеют в наличии менее 100000, строить не нужно. Если игрок забывает строить в свой ход, другой игрок может указать на это. В таком случае, 100000, необходимые на приобретение блока, переходят не в Банк, а к игроку, который указал на ошибку.
  6. **В свой ход игрок может поставить не более двух блоков, и никогда нельзя ставить два блока подряд на один квартал.** В остальном, игрок волен ставить блок где угодно и за пределами своей территории.





## НЕБОСКРЕБЫ

Генеральный план города подразумевает воздвижение четырех небоскребов в течение игры. Они отличаются от других зданий крышей. Ценность строительного Разрешения улицы зависит от высоты небоскреба, а не от общей высоты других зданий. Двухблочный небоскреб стоит 400 000, трехблочный 600 000, четырехблочный 800 000 и пятиблочный небоскреб стоит миллион (колонка 10 в таблице ценностей).

## СТРОИТЕЛЬНОЕ ПРАВО

В конце своего хода, после того, как фигурка перемещена на определенное количество шагов, вы имеете право на строительство до двух блоков. Каждый блок стоит 100 000, независимо от того, на какую высоту он будет установлен, деньги выплачиваются Банку. Вы можете строить на любой строительной территории, но в соответствии с Генеральным планом города. (см. стр. 10) Здания не являются собственностью игрока, а становятся частью города Мегалополиса и могут приносить прибыль другим игрокам. Как только строительный блок установлен на игровом поле, он не может быть перепродан или перемещен.

## ТРАСТЫ

Если игрок владеет всем районом, т.е. имеет все Разрешения одного цвета, он имеет Траст. Ценность недвижимости в Трасте (включая стоимость района) удваивается.



*Игрок, владеющий всем районом (всеми разрешениями одного цвета) имеет Траст и получает двойную аренду с игрока, остановившегося в его игровой зоне.*



## ОБМЕН И ПЕРЕГОВОРЫ

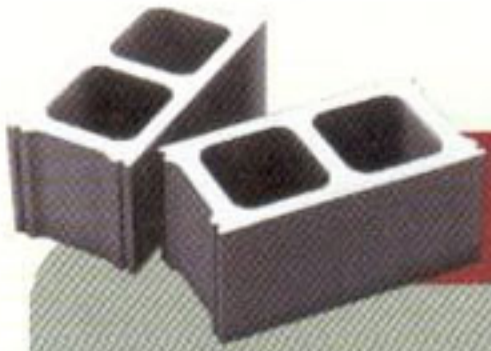
Во время игры все могут свободно обмениваться и продавать свои Разрешения, а также предлагать другому игроку поучаствовать в строительных расходах. Тем не менее, Мэрия Мегалополиса просит соблюдать некоторые правила:

1. Все выплаты и обязательства должны быть согласованы сразу. Если вы должны деньги другому игроку, оплачиваете долг незамедлительно. Кредиторы не могут предоставлять скидки или оставлять долг на более поздний срок.
2. Банк Мегалополиса не предоставляет кредиты, и ничего не покупает у игроков.
3. Мэрия Мегалополиса не дает скидок и не предоставляет рассрочку платежа. Все долги должны быть оплачены в Банк немедленно.
4. Только в свой ход игрок может вести переговоры с другими игроками.
5. Если вы находитесь под угрозой банкротства, вы должны осуществить вынужденную продажу, соблюдая правила Принудительного Аукциона, и не продавать Разрешения другим способом.

## БАНКРОТСТВО

Если вы не в состоянии оплатить долг, вы находитесь под угрозой банкротства, и в итоге проигрываете игру. Чтобы избежать банкротства, вы должны осуществить вынужденную продажу Разрешений на Принудительном Аукционе (продавать по-другому не разрешается). Разрешения выставляются на аукцион по одному, и продаются игроку, давшему самую высокую цену (им может быть Ваш кредитор). Если вы не получили с аукциона достаточно денег, чтобы расплатиться с долгом, вы должны сдать все деньги вашему кредитору, и выйти из игры.





## СОВЕТЫ И СТРАТЕГИИ

- Помните, что всё является предметом переговоров, строительство каждого блока, и то, что каждый блок дает прибыль двум владельцам различных Разрешений. Поэтому, хорошо думайте, где строить. Вы можете попросить другого игрока, которому выгодно ваше строительство, о вкладе денежных средств. Поскольку, каждый квадрат-квартал зависит от двух Разрешений и приносит прибыль с двух сторон, стоит приобрести оба Разрешения. Так, каждый блок, установленный в этом квартале, будет давать арендную прибыль только вам.
- Если вы не являетесь владельцем недвижимости в каком-то определенном районе, это может быть хорошей стратегией для вас: быстро постройте первый небоскреб в этом районе. Небоскреб обычно ограничивает максимальную высоту зданий на данной строительной территории. В то же время, он предполагает строить в других районах небоскребы выше, увеличивая их потенциальную ценность. В любом случае, небоскреб позволяет владельцам двух разных Разрешений, получать максимальную арендную плату.
- Во время торгов аукциона, подумайте, сколько игрок с преимущественным правом

готов платить. В Мегалополисе нет постоянных ценностей, рынок определяет цены. Если некоторые Разрешения свободны еще в заключительной фазе игры, их рыночная стоимость может резко меняться. В конце игры каждое Разрешение будет иметь ту ценность, которую задаст высота небоскреба.

- Будьте осторожны с расходами. В начале может показаться, что у вас куча денег, но к концу игры вы заметите, что риск банкротства очень высок.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** если вы дружите с числами, вы можете сами рассчитать размер арендной платы без согласования с таблицей ценностей. Количество этажей самого высокого здания в районе определяет ценность здания. За каждый этаж ценность увеличивается на 200 000. Если самое высокое здание имеет только один блок, то ценность его будет 200000. Если это двухблочное здание 400000 и так далее, вплоть до 100,000,000 (максимальная высота здания 5 блоков). Сумму блоков, построенных в трех кварталах надо умножить на 10% от ценности небоскреба. Например, если самое высокое здание состоит из трех блоков (600000), а общее число блоков, построенных на трех кварталах семь: аренда в этом районе будет 420 000 (60 000 x 7) плюс ценность района.

