



Настольная игра Монополия Наруто: Ураганные хроники

Правила игры

Внимание, шиноби! Наруто снова нуждается в нашей помощи, но на этот раз мы не будем сражаться с Акацуки, а окунёмся в мир финансов. *Монополия Наруто: Ураганные хроники* позволяет игрокам набирать лучших персонажей из вселенной *Наруто*, чтобы впечатлить Хокаге и доказать, что они достойны возглавить деревню.

Даже если вы не являетесь большим поклонником *Наруто*, эта версия *Монополии* всё равно может подарить вам много удовольствия. Игры, основанные на классической *Монополии*, всегда интересны, особенно когда они качественно адаптированы под определённую тему. Главная сложность — сделать так, чтобы *Монополия Наруто* была достаточно уникальной и привлекла как фанатов *Монополии*, так и поклонников аниме.

К счастью, *Монополия Наруто: Ураганные хроники* успешно справляется с этой задачей. В этом руководстве я расскажу вам всё, что нужно знать, чтобы привести свою деревню к победе!

Обзор игры

- **Количество игроков:** 2-6
- **Рекомендуемый возраст:** 8+
- **Время игры:** 60-120 минут

Действие игры разворачивается в Деревне Скрытого Листа, где игроки получают задание от Хокаге набрать в свою команду самых элитных шиноби. Это место — дом Наруто и команды 7, где началась история и где продолжают основные события *Наруто: Ураганные хроники*.

По ходу игры вы встретите множество шиноби — одни из них помогут вам, другие могут навредить деревне. *Монополия Наруто* демонстрирует этих персонажей в различных ролях: одних вы сможете завербовать в свою команду, а встречи с другими лучше избегать.

Хотя структура игры напоминает классическую *Монополию*, здесь игроки вербуют шиноби, а не покупают недвижимость. По сути, вы собираете свою команду мечты.



Игровое поле напоминает классическую *Монополию*, но вместо традиционных зданий на нём изображены различные персонажи *Наруто*.

Также вы не будете строить дома и отели — вместо них используются онигири и рамен.

Цель игры

Цель игры — остаться последним игроком, у которого есть деньги. Когда все остальные игроки разорятся, вы становитесь лидером и самым способным шиноби Деревни Скрытого Листа.

Для достижения победы вам нужно вербовать шиноби и взимать плату с игроков, которые окажутся на их клетках. Собирая шиноби одного цвета, вы увеличиваете стоимость аренды для соперников. Постройка онигири и рамена помогает закрепить ваш успех.

Как играть

Процесс игры похож на классическую *Монополию*, но с некоторыми изменениями:

- Игровое поле оформлено в стиле Деревни Скрытого Листа и включает различных персонажей из *Наруто*.
- Доступны 6 фигурок: *тыква с песком Гаары*, *облако Акацуки*, *маска Анбу Какаши*, *сандалия шиноби*, *кунай* и *сюрикен*.
- Онигири и рамен заменяют дома и отели.
- Железнодорожные станции заменены на членов Акацуки: *Дейдару*, *Кисаме*, *Итачи* и *Пейна*.
- Электростанцию и водоканал заменяют *Обито* и *Кабуто*.
- Подоходный и роскошный налоги заменены на *Барбекю* и *Ичираку Рамен*.
- Карты «Шанс» и «Общественная казна» заменены на *карты Тренировки* и *карты Миссии*.
- Обычные деньги заменены на *деньги Наруто*.
- Вместо покупки недвижимости вы вербуете шиноби.



Подготовка к игре

Перед началом игры выполните следующие шаги:

1. Перемешайте карты *Тренировки* и *Миссии* и положите их в соответствующие места на поле.
2. Выберите игрока-банкира. Он управляет деньгами, раздаёт стартовый капитал и следит за *онигири*, *раменом*, *картами собственности* и *аукционами*. Банкир может участвовать в игре, но должен отделять свои деньги от банка.
3. Банкир раздаёт каждому игроку стартовые деньги:
 - 2 × 500\$
 - 4 × 100\$
 - 1 × 50\$
 - 1 × 20\$
 - 2 × 10\$
 - 1 × 5\$
 - 5 × 1\$
4. Игроки выбирают фишку и ставят её на поле "*Вперёд*" (GO).
5. Бросьте кубики, чтобы определить, кто ходит первым.

Ход игры

Каждый игрок выполняет следующие действия:

1. Бросает два кубика.
2. Двигает свою фишку по часовой стрелке на соответствующее количество клеток.
3. Выполняет действие, соответствующее клетке, на которой остановился (покупка, оплата аренды, тренировка и т. д.).
4. Получает 200\$, если проходит через "*Вперёд*" (GO).
5. Если игрок выбросил дубль, он делает дополнительный ход. Однако если дубль выпадает три раза подряд, игрок отправляется в тюрьму.
6. Передаёт ход следующему игроку.



Типы клеток на поле

Незавербованные шиноби

На этих клетках можно завербовать персонажей, таких как Какаши, Саске, Сакура и даже Наруто. Если игрок не хочет их покупать, банк проводит аукцион.

Шиноби, завербованные другим игроком

Если игрок попадает на клетку с уже завербованным шиноби, он должен заплатить арендную плату. Если владелец клетки забудет потребовать плату до хода следующего игрока, долг аннулируется.

Тренировка или Миссия

Игрок тянет карту и выполняет написанное на ней задание.

Обито или Кабуто

Эти клетки заменяют электростанцию и водоканал. Если они принадлежат другому игроку, нужно бросить кубики и умножить выпавшее число на 4 (или на 10, если у владельца обе клетки).

Барбекю или Ичираку Рамен

Игрок платит налог банку.

Члены Акацуки

Эти клетки заменяют железнодорожные станции. Они работают аналогично: нельзя строить на них здания, но владение несколькими увеличивает доход.

Тюрьма

Если игрок попал в тюрьму, он не получает 200\$ за проход "*Вперёд*". Выйти можно, заплатив штраф, выбросив дубль или используя карту "*Выход из тюрьмы*".



Действия в игре

- **Покупка шиноби:** если персонаж не завербован, игрок может его нанять.
- **Сбор аренды:** если другой игрок попадает на вашего шиноби, он платит аренду.
- **Аукционы:** если игрок отказывается от покупки, шиноби выставляется на аукцион.
- **Строительство:** сначала нужно собрать всех шиноби одного цвета, а затем покупать *онигири* и *рамен*.
- **Продажа:** можно продавать шиноби и здания другим игрокам.
- **Заложить имущество:** можно заложить шиноби, но нельзя строить на заложенных клетках.
- **Обмен:** игроки могут обмениваться деньгами, шиноби и картами.

Как выиграть

Чтобы победить, нужно стать самым богатым шиноби Деревни Скрытого Листа, разорив всех соперников.

Что такое *Наруто: Ураганные хроники*?

Наруто: Ураганные хроники – это вторая часть знаменитой серии *Наруто*. Сюжет начинается после завершения первоначального обучения Наруто у Джирайи и после того, как Саске покидает деревню, чтобы учиться у Орочимару.

Одним из главных отличий между *Наруто* и *Наруто: Ураганные хроники* является стиль персонажей. В *Ураганных хрониках* вся команда 7 получает новый внешний вид, включая Наруто, Саске и Сакуру.

Начало *Наруто: Ураганные хроники* сосредоточено на арке Пейна и организации Акацуки. Именно поэтому члены Акацуки занимают важное место на игровом поле *Монополии Наруто*. Если бы игра основывалась на оригинальном *Наруто*, то, скорее всего, их в ней не было бы.

Какие компоненты входят в *Монополию Наруто: Ураганные хроники*?

Вот список всех элементов, входящих в настольную игру:

- **Игровое поле *Наруто: Ураганные хроники***
- **6 коллекционных фишек:**
 - Тыква с песком Гаары
 - Облако Акацуки
 - Маска Анбу Какаши
 - Сандалия шиноби
 - Кунай
 - Сюрикен
- **28 карт собственности (Title Deed Cards)**
- **16 карт Тренировки**
- **16 карт Миссии**
- **Банкноты *Наруто: Ураганные хроники***
- **32 Онигири** (заменяют дома)
- **12 мисок Рамена** (заменяют отели)
- **Книга правил**
- **Кубики**

Перевод правил znaemиграем.ru