

*Lord of
Boards*



LORDOFBOARDS.COM.UA

ТВОРЦІ ГРИ:

АВТОР ГРИ:

ОЛЕКСАНДР
КУКСІН

ДИЗАЙНЕРКА:

ВАЛЕНТИНА
ПИРОГ

КЕРІВНИК

ПРОЄКТУ:

РОМАН
КОЗУМЛЯК

ВЕРСТКА:

СЕРГІЙ
БЕРГ

РЕДАГУВАННЯ:

СВЯТОСЛАВ
МИХАЦЬ

ОЛЕНА
НАУМЕНКО

ПОДЯКИ:

Дякую тобі, моя люба Маринко, ти вірила в цю гру більше, ніж будь-хто! Певен, що ти й надалі будеш постійно вигравати в мене, як робила це з прототипом цієї гри.

Висловлюю подяку за сумлінне тестування моїм друзям та знайомим, клубам настільних ігор ВНМУ та ДонНУ, а також антикафе «Кроляча нора».

РІЄЛТОР

МЕТА ГРИ:

У ЦІЙ КАРТКОВІЙ ГРІ ВИ
ПЕРЕВТІЛИТЕСЯ В РІЄЛТОРІВ,
ЩО НАМАГАЮТЬСЯ ПРОДАТИ
НЕРУХОМІСТЬ СВОЇМ КЛІЄНТАМ.

ПЕРЕМАГАЄ ТОЙ, ХТО
ПЕРШИМ ЗАДОВОЛЬНИТЬ
ВИМОГИ 4 КЛІЄНТІВ ТА
ЗДОБУДЕ 4000 \$.

ЩАСЛИВЧИКА ОГолошують
НАЙУСПІШНІШИМ
РІЄЛТОРОМ РОКУ!

ПУТІВНИК ПРОФЕСІЙНОГО
АГЕНТА З ПРОДАЖУ
НЕРУХОМОСТІ

КОМПОНЕНТИ:



19 КАРТ НЕРУХОМОСТІ



61 КАРТА КЛІЄНТА



6 КАРТ-ПАМ'ЯТОК



72 КАРТИ ВЛАСТИВОСТЕЙ



71 КАРТА СЮРПРИЗУ



18 ЖЕТОНІВ ВІНАГОРОДИ
по 3 шт. кожного кольору



30 шт. 30 шт. 30 шт.

90 ЖЕТОНІВ ГРОШЕЙ



1 ЖЕТОН ПЕРШОГО ГРАВЦЯ



6 КУБИКІВ
по 1 кожного кольору

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1 Візьміть колоду карт нерухомості й перетасуйте її. Викладіть горілиць на центр стола **4 карти нерухомості**, а решту колоди покладіть долілиць неподалік (див. малюнок праворуч).

2 Візьміть **карти властивостей** і посортуйте їх на 2 колоди за символами на звороті.



Перетасуйте кожен колоду окремо і покладіть її долілиць біля колоди карт нерухомості.

У правій частині кожної карти нерухомості є комірки для карт властивостей, у кожній з яких зображено символ.

Покладіть **горілиць** у кожну таку комірку карт нерухомості на центрі стола 1 карту з відповідної колоди властивостей.



ПРИКЛАД ПРИГОТУВАНЬ ДО ГРИ ВДВОХ



ГРАВЕЦЬ 2



ГРАВЕЦЬ 1

Якщо ви взяли з колоди властивостей карту, яка вже є на цій карті нерухомості, то покладіть її на ту карту нерухомості, де такої карти ще немає. Якщо таких карт нерухомості вже не залишилося, то відкладіть цю карту властивості вбік.

Усі карти властивостей на кожній карті нерухомості повинні бути різним.

Заповнивши всі комірки для карт властивостей, затасуйте відкладені вбік карти властивостей у відповідні колоди.

3

Візьміть карти сюрпризів, перетасуйте їх і покладіть колодою долілиць біля колод властивостей.

У лівій частині карт нерухомості є сині комірки для карт сюрпризів. Покладіть **долілиць** у кожен таку комірку карт нерухомості на центрі стола 1 карту сюрпризу з колоди.

ВІТАЄМО, ВИ УТВОРИЛИ РИНОК НЕРУХОМОСТІ!

УВАГА! ЦІ КАРТИ
СЮРПРИЗІВ ПОКИ ЩО
НЕ МОЖНА ДИВИТИСЯ!



4

Покладіть усі **жетони грошей** біля ринку нерухомості.

5

Візьміть колоду карт клієнтів, перетасуйте її та роздайте долілиць кожному гравцеві по **5 карт клієнтів** на руку. Решту карт клієнтів покладіть колодою долілиць біля ринку нерухомості.

6

Роздайте кожному гравцеві по **3 жетони винагороди**, **1 кубик** вибраного кольору та **1 карту-пам'ятку**. Кожна карта-пам'ятка містить унікального ріелтора, проте це жодним чином не впливає на ігровий процес, тому обирайте за своїм бажанням.

7

Шляхетна людина, яка намагається розібратися в правилах гри та всім усе пояснити, отримує **жетон першого гравця**. Однак якщо ви всі вже знаєте правила, то вирішіть усе кидком кубика. У кого випаде найбільше значення, той першим виконує хід.

ОПИС КАРТ

1

КЛІЄНТИ

Карти клієнтів представляють тих, хто шукає нерухомість для купівлі. Кожен гравець як ріелтор намагається знайти найвигіднішу пропозицію для свого клієнта.

Кожен клієнт має свої вимоги до нерухомості — її тип **1** та властивості **2**.

У грі є чотири типи нерухомості:



будинки



1-кімнатні квартири



2-кімнатні квартири



3-кімнатні квартири

ВИМОГА КЛІЄНТА ДО
ТИПУ НЕРУХОМОСТІ —
ОБОВ'ЯЗКОВА!

ВІДКРИТИЙ РИНОК НЕРУХОМОСТІ

ВІДКРИТИЙ РИНОК НЕРУХОМОСТІ

2



Наприклад, ви не можете продати 1-кімнатну квартиру тому, хто шукає будинок. Як і не можете продати 3-кімнатну квартиру тому, кому потрібна 2-кімнатна квартира.

Властивості — це характерні ознаки, які клієнт хотів би бачити в об'єкті нерухомості. Властивості (як-от нові труби, поштомат, роздільні кімнати тощо) представлені картами властивостей. **Ці вимоги клієнта необов'язкові!**

Тобто ви можете продати нерухомість, властивості якої взагалі не відповідають потребам клієнта, але це буде дуже важко. І навпаки, що більше потрібних властивостей має нерухомість, то більші ваші шанси продати її.

На ринку нерухомості завжди є 4 об'єкти нерухомості зі своїми властивостями **3**, а також можливими сюрпризами **4**. Кілька гравців одночасно можуть запропонувати своїм клієнтам той самий об'єкт.

Підбираючи своєму клієнтові об'єкт нерухомості, зважайте на властивості об'єкта.

Розмір вашої **винагороди** **5** також залежить від зіграного вами **жетона винагороди** (докладніше див. далі).

Наприклад, цей об'єкт нерухомості підходить зображеному ліворуч клієнту. Це 3-кімнатна квартира з двома властивостями (поштомат; техніка та меблі), які йому потрібні.



ПЕРЕБІГ ГРИ

1) ПОЧАТОК РАУНДУ

Перший гравець стає активним гравцем.

2) ПРЕТЕНДЕНТИ НА УКЛАДАННЯ УГОДИ

Активний гравець дивиться свої карти клієнтів і підбирає на ринку нерухомість, яку зможе продати одному зі своїх клієнтів. Для цього йому треба укласти найвигіднішу угоду.

УВАГА! ЯКЩО ПОТОЧНИЙ АКТИВНИЙ ГРАВЕЦЬ НЕ МОЖЕ ЧИ НЕ ХОЧЕ ЦЬОГО РОБИТИ, ТО ПАСУЄ. ТОДІ НОВИМ АКТИВНИМ ГРАВЦЕМ СТАЄ НАСТУПНИЙ ГРАВЕЦЬ ЛІВОРУЧ.

ПРИКЛАД ПІДБОРУ НЕРУХОМОСТІ ДЛЯ КЛІЄНТА

Ви бачите на ринку чудову пропозицію —
2-кімнатну квартиру з такими властивостями,
 як **тепла підлога, кондиціонер та**
індивідуальне опалення.

Ви маєте на руці таких клієнтів:



Першому клієнту
 не підходить тип
 нерухомості, бо він шукає
 3-кімнатну квартиру.
 Отже, ви взагалі не зможете
 укласти з ним угоду.



Другому клієнту тип
 нерухомості підходить,
 однак ця 2-кімнатна
 квартира не має потрібних
 властивостей. Звісно, ви
 можете спробувати укласти
 угоду з цим клієнтом, але
 шанси на успіх невеликі.



Третьому клієнту також
 підходить тип нерухомості,
 до того ж цей об'єкт
 нерухомості має 2 потрібні
 властивості. Отже, з цим
 клієнтом не лише можна,
 але й **варто укласти угоду.**

Вибравши на ринку потрібну нерухомість, активний гравець кладе **долілиць** біля неї
 карту свого клієнта, а зверху неї кладе **долілиць** жетон бажаної винагороди.

Усі інші гравці (навіть ті, які спасували раніше) також **можуть узяти участь у продажі цієї**
нерухомості, так само виклавши долілиць свої карти клієнтів і жетони винагород.

ПРИКЛАД ПРЕТЕНДЕНТІВ НА УКЛАДАННЯ УГОДИ

Як бачите, 3 гравці
 претендують на
 цю нерухомість.



3) ВИЗНАЧЕННЯ УСПІШНОСТІ УГОДИ

Після того як будуть визначені претенденти на укладання угоди, **активний гравець** відкриває **карти клієнтів** і **жетони винагород** усіх претендентів.

Тепер кожен із претендентів повинен підрахувати своє значення **успішності угоди**. Для укладання угоди успішність повинна дорівнювати **8 або більше**.

ЗНАЧЕННЯ УСПІШНОСТІ УГОДИ КОЖНОГО ПРЕТЕНДЕНТА СКЛАДАЄТЬСЯ З:

а) кількості збігів властивостей

б) розміру винагороди

в) результату кидка кубика

г) можливих ефектів карт сюрпризів

А) КІЛЬКІСТЬ ЗБІГІВ ВЛАСТИВОСТЕЙ

Кожна властивість нерухомості, що збігається з потребами клієнта, додає **2 до успішності угоди**. Тобто 1 така властивість додасть 2 до значення успішності угоди, 2 властивості додадуть 4 і так далі.

У ЦЬОМУ ПРИКЛАДІ ЗБІГЛИСЯ 2 ВЛАСТИВОСТІ.
А ОТЖЕ, ВИ ДОДАЄТЕ 4 ДО УСПІШНОСТІ СВОЄЇ УГОДИ.



Б) РОЗМІР ВІНАГОРОДИ

Ви можете заробити на угоді різну суму грошей — **5%, 10% або 15%** від вартості нерухомості.

НЕ ХВИЛЯЙТЕСЯ, ВАМ НЕ ДОВЕДЕТЬСЯ ВИРАХОВУВАТИ ВІДСОТКИ — СУМИ ВЖЕ НАПИСАНІ НА КАРТАХ НЕРУХОМОСТІ.

Залежно від бажаного розміру своєї винагороди — **5%, 10% або 15%** — ви додаєте до успішності угоди відповідно **2, 1 або 0**.

Отже, що **більша винагорода, то менший бонус до успішності угоди** (і навпаки).

5%	200\$
10%	400\$
15%	600\$

5%	10%	15%
+2	+1	+0

В) РЕЗУЛЬТАТ КИДКА КУБИКА

Кожен претендент на нерухомість кидає свій кубик. Результат кидка визначає, яке число ви додасте до свого значення успішності угоди. Кубик залиште перед собою, щоб пам'ятати результат.

НАПРИКЛАД, ЯКЩО ВИПАЛО «4»,
ТО ВАШЕ ЗНАЧЕННЯ УСПІШНОСТІ
УГОДИ ЗБІЛЬШИТЬСЯ НА 4.

Г) МОЖЛИВІ ЕФЕКТИ КАРТ СЮРПРИЗІВ



Тепер активний гравець **відкриває карти сюрпризів** нерухомості (якщо такі є) і застосовує їхні ефекти.

Якщо сюрпризів кілька, ви відкриваєте **карти сюрпризів згори донизу** (починаючи з найвищої) і почергово застосовуєте їхні ефекти. У разі конфлікту ефектів сюрпризів **пріоритет** має та карта, яка лежить вище.

4) УКЛАДАННЯ УГОДИ

УСПІШНА УГОДА

Якщо значення успішності угоди активного гравця дорівнює **8 або більше**, то він укладає угоду й повинен виконати такі кроки:

- 1) покласти біля себе **карту клієнта**, який купив цю нерухомість;
- 2) узяти із запасу ту **суму грошей**, яка відповідає його жетону винагороди;
- 3) повернути викладений **жетон винагороди**;
- 4) **карту проданої нерухомості** покласти в скид, а на її місце викласти нову карту нерухомості, щоб на ринку **завжди** було 4 об'єкти нерухомості (додайте до неї карти властивостей і за потреби — карти сюрпризів);
- 5) **карти сюрпризів і властивостей** проданої нерухомості треба також покласти в скид.



Наприклад, продавши цю нерухомість цьому клієнту, ви залишаєте його карту біля себе, а також отримуєте 1000\$, якщо продавали з 5% жетоном винагороди. Ця карта клієнта та гроші потрібні вам, щоб виконати умови перемоги (продати нерухомість 4 клієнтам і мати 4000\$).

УВАГА! КОЖНОМУ КЛІЄНТУ МОЖНА
ПРОДАТИ ЛИШЕ 1 НЕРУХОМОСТЬ.

Якщо, крім активного гравця, інші гравці також намагалися укласти угоду зі своїми клієнтами, то угоду укладає той претендент, що має **найбільше значення успішності угоди (8 або більше)**.

Якщо кілька гравців мають однакове найбільше значення успішної угоди (**8 або більше**), то угоду укладає активний гравець. Якщо серед претендентів немає активного гравця, угоду укладає той, у кого збіглося більше властивостей. Якщо й таких гравців кілька, то вони по 1 разу кидають кубик, й угоду укладає той, у кого випало найбільше число.

ВАЖЛИВО! УСПІШНУ УГОДУ МОЖЕ УКЛАСТИ ЛИШЕ 1 ГРАВЕЦЬ. НЕЗАЛЕЖНО ВІД КІЛЬКОСТІ ГРАВЦІВ, ДЛЯ УКЛАДАННЯ УГОДИ ЗНАЧЕННЯ УСПІШНОСТІ УГОДИ ПОВИННО ДОРІВНЮВАТИ 8 АБО БІЛЬШЕ.

Гравці, які спробували укласти угоду, але не змогли цього зробити, скидають свої карти клієнтів, що претендували на нерухомість.

УВАГА! УКЛАСТИ УГОДУ МОЖЕ ТІЛЬКИ ТОЙ ГРАВЕЦЬ, ЧІЄ ЗНАЧЕННЯ УСПІШНОСТІ УГОДИ ДОРІВНЮЄ 8 АБО БІЛЬШЕ. ЯКЩО ЗНАЧЕННЯ УСПІШНОСТІ УГОДИ МЕНШЕ ЗА 8, ТО ПРОПОЗИЦІЮ УГОДИ ТАКОГО ГРАВЦЯ ВВАЖАЮТЬ НЕВДАЛОЮ. ДОКЛАДНІШЕ ДИВ. «НЕВДАЛА УГОДА» НИЖЧЕ.

НЕВДАЛА УГОДА

Якщо гравець з будь-яких причин не зміг укласти угоду (його **значення успішності угоди було меншим за 8 або меншим, ніж в іншого гравця**), то його угоду вважають невдалою. У такому разі він скидає карту клієнта, якому збирався продати нерухомість.

Якщо ваша угода виявилася невдалою, виконайте такі кроки:

- 1) скиньте **карту клієнта**, що претендував на нерухомість;
- 2) поверніть викладений **жетон винагороди**;
- 3) **карта нерухомості** разом з її **картами властивостей** залишається на ринку;
- 4) **карти сюрпризів** також залишаються на карті нерухомості, ви застосуєте їх під час наступної спроби продати цю нерухомість. Однак якщо на карті сюрпризу зазначено «Скинути», то ви скидаєте цю карту й не викладаєте на її місце нову.

УВАГА! СКИДАЮТЬ ЛИШЕ ТІ КАРТИ КЛІЄНТІВ, ЯКІ БУЛИ ВИКЛАДЕНІ НА РИНОК ДЛЯ УКЛАДАННЯ УГОДИ. КАРТИ КЛІЄНТІВ НА РУКАХ НЕ СКИДАЮТЬ.

Наприклад, якщо нікому не вдалося укласти угоду з продажу нерухомості з картою сюрпризу «Квадратура виявилася більшою», то під час наступної спроби укласти угоду значення успішності угоди всіх претендентів знову буде збільшуватися на 2.

Якщо не вдалося продати нерухомість із сюрпризом «Помилка в оголошенні», то після застосування ефекту сюрпризу ви просто скидаєте цю карту й не викладаєте замість неї нову карту.

ПРИКЛАД УКЛАДАННЯ УГОДИ

Розгляньмо приклад продажу наведеної вище 2-кімнатної квартири. На цю нерухомість претендують 3 гравці, намагаючись продати її своїм клієнтам, і хочуть отримати такі винагороди:



На карті нерухомості немає карти сюрпризу, отже, цей чинник не впливатиме на значення успішності угоди.

Претенденти порівнюють свої значення успішності угоди.

	ЗБІГИ ВЛАСТИВОСТЕЙ	РОЗМІР ВИНАГОРОДИ	КИДОК КУБИКА	ЕФЕКТИ СЮРПРИЗІВ	УСПІШНІСТЬ УГОДИ
ЖОВТИЙ ГРАВЕЦЬ (АКТИВНИЙ)	6	1	3	0	10
ЗЕЛЕНИЙ ГРАВЕЦЬ	2	2	4	0	8
СИНИЙ ГРАВЕЦЬ	4	1	5	0	10

Як бачимо, значення **успішності угоди** кожного претендента дає йому змогу укласти угоду. Однак успішність угоди **зеленого гравця** найменша, тому він не зможе продати нерухомість своєму клієнту (див. «Невдала угода»). Успішність угод **жовтого** і **синього** гравців однакова, але в разі нічиєї угоду укладає активний гравець.

5) ЗАВЕРШЕННЯ ХОДУ АКТИВНОГО ГРАВЦЯ

Після завершення свого ходу **активний гравець** залишає в себе жетон першого гравця, а **новим активним гравцем** стає наступний гравець ліворуч.

Переходьте до кроку 2 «Претенденти на укладання угоди» і далі.

ПРИМІТКА. КАРТ НЕРУХОМОСТІ НА РИНКУ ТАК САМО 4, А ОТ У ТИХ ГРАВЦІВ, ЯКІ НАМАГАЛИСЯ УКЛАСТИ АБО УКЛАЛИ УСПІШНУ УГОДУ, НА РУКАХ СТАЛО МЕНШЕ КАРТ КЛІЄНТІВ.

6) ЗАКІНЧЕННЯ РАУНДУ

Після того як активний гравець праворуч від першого гравця завершує свій хід, раунд закінчується. Тобто кожен гравець стає активним гравцем 1 раз.

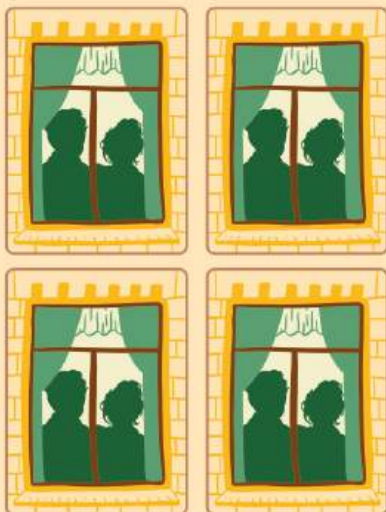
Тепер виконайте такі кроки:

- 1) кожен гравець скидає з руки всі свої карти клієнтів і бере **5 нових карт клієнтів**;
- 2) передайте **жетон першого гравця** наступному гравцю ліворуч;
- 3) переходьте до кроку 1 «Початок раунду».

УВАГА! ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ НЕ ВИКОНУЄ 2 ХОДИ ЗА РАУНД. ШОЙНО НАСТАЄ ЙОГО ЧЕРГА ВИКОНУВАТИ ХІД, РАУНД ЗАКІНЧУЄТЬСЯ.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується негайно, щойно один із гравців виконає умови перемоги — матиме **4000\$** та **4 клієнтів**, яким він продав нерухомість.



СЮРПРИЗИ

ТРОШКИ РОЗТЛУМАЧИМО ЗНАЧЕННЯ СЮРПРИЗІВ НА ВИПАДОК.
ЯКЩО ТЕНСТ КАРТ СПРИЧИНІВ ЖВАВІ ДИСКУСІЇ ЧИ НАВІТЬ БІЙКИ.

- 1** Гравець, який успішно уклав угоду, не кладе карту клієнта біля себе (а скидає її як у разі невдалої угоди), а лише бере гроші — суму, що відповідає його жетону винагороди.
- 2** Гравець, який успішно уклав угоду, не бере гроші, а отримує лише карту клієнта.
- 3** Якщо декілька гравців намагаються укласти угоду, кожен отримує +2 до значення успішності угоди. Якщо угоду намагається укласти 1 гравець, ігноруйте цей сюрприз.
- 4** Якщо декілька гравців намагаються укласти угоду, той, хто успішно її уклав, отримує винагороду 5% незалежно від викладеного жетона винагороди. Проте ефект жетона для значення успішності угоди залишається відповідним до викладеного жетона. Якщо угоду намагається укласти 1 гравець, ігноруйте цей сюрприз.
- 5-10** Значення успішності угоди кожного гравця зменшується відповідно на 3, 2 або 1. Будь-який гравець, який намагається укласти угоду, може сплатити вказану суму та ігнорувати цей сюрприз. Оплату враховують тільки в межах поточного ходу; якщо гравець спробує укласти цю угоду знову в наступний хід, йому доведеться заплатити ще раз, щоб ігнорувати цей сюрприз.
- 11-16** Активний гравець (і тільки він) може сплатити вказану суму, щоб збільшити своє значення успішності угоди відповідно на 1, 2 або 3. Скиньте сюрприз незалежно від того, чи був він застосований.
- 17** Активний гравець (і тільки він) може скинути 1 клієнта з тих, що лежать перед ним, щоб збільшити своє значення успішності угоди на 4. Скиньте сюрприз незалежно від того, чи був він застосований.
- 18** Активний гравець (і тільки він) може сплатити 1000\$, щоб намагатися укласти угоду самостійно. Жетони винагороди гравців, які також намагалися укласти угоду, повертають їм, а клієнтів скидають. Скиньте сюрприз незалежно від того, чи був він застосований.
- 19** Активний гравець (і тільки він) може скинути всіх клієнтів з руки, щоб намагатися укласти угоду самостійно. Жетони винагороди гравців, які також намагалися укласти угоду, повертають їм, а клієнтів скидають. Скиньте сюрприз незалежно від того, чи був він застосований.
- 20-27** Значення успішності угоди кожного гравця, який намагається укласти угоду, зменшується відповідно на 1, 2 або 3.

- 28-30** Значення успішності угоди кожного гравця, який намагається укласти угоду, збільшується відповідно на 1, 2 або 3.
- 31-32** У разі успішного укладення угоди винагорода того, хто її уклав, зменшується на 5% (але не менше ніж 0). Змінюється тільки грошова винагорода, ефект жетона винагороди для значення успішності угоди залишається відповідним до викладеного жетона.
- 33-34** У разі успішного укладення угоди винагорода того, хто її уклав, збільшується на 5%. Наприклад, якщо гравець, який її уклав, виклав жетон винагороди 15%, нагорода дорівнює 20% (порахуйте цю суму, виходячи з інформації на карті нерухомості). Змінюється тільки грошова винагорода, ефект жетона винагороди для значення успішності угоди залишається відповідним до викладеного жетона.
- 35-36** Сюрприз не впливає на ігролад і потрібен лише для створення відповідної атмосфери.
- 37** Угоду вважають невдалою для всіх, хто намагався її укласти, з тією різницею, що гравці повертають клієнтів на руки, а нерухомість скидають та замінюють на нову, так, ніби вона була продана. Хід завершується за звичайними правилами, інші сюрпризи ігнорують.
- 38** Угоду вважають невдалою для всіх, хто намагався її укласти, з тією різницею, що гравці повертають клієнтів на руки. Хід завершується за звичайними правилами, інші сюрпризи ігнорують. Цей сюрприз скидають, а отже, у наступні ходи можна пробувати продати цю нерухомість знову.
- 39-40** Активний гравець (і тільки він) може сплатити 500\$, щоб відкрити з колоди 3 нові карти властивостей того самого типу ((P/P) або (P)), що й верхня або нижня (не обов'язково наявна) властивість на цій нерухомості, та докласти відповідно вище або нижче ще одну з них на свій вибір. Якщо серед 3 відкритих властивостей є повтори, скиньте їх та відкрийте нові карти, щоб усі 3 були різні. Скиньте сюрприз незалежно від того, чи був він застосований.
- 41-42** Активний гравець (і тільки він) повинен сплатити 500\$, інакше він скидає відповідно крайню нижню або верхню властивість з карти нерухомості. Скиньте сюрприз незалежно від того, чи був він застосований.
- 43-44** Скиньте крайню нижню або верхню властивість з карти нерухомості, відкрийте нову того самого типу ((P/P) або (P)) та покладіть її на місце скинутої. Якщо нова властивість повторює якусь іншу на нерухомості, замініть її. Скиньте цей сюрприз.
- 45-46** Скиньте крайню нижню або верхню властивість з карти нерухомості, відкрийте 2 нові того самого типу ((P/P) або (P)) та покладіть їх на місце скинутих. Якщо якась із нових властивостей або обидві повторюють якусь іншу на нерухомості, замініть її. Скиньте цей сюрприз.

- 47-48** Скиньте крайню нижню або верхню властивість з карти нерухомості. Скиньте цей сюрприз.
- 49-50** Відкрийте з колоди 1 нову карту властивості того самого типу (**В**/**В** або **В**), що й верхня або нижня (не обов'язково наявна) властивість на цій нерухомості, та покладіть її так, щоб вона була відповідно крайньою верхньою або нижньою. Скиньте цей сюрприз.
- 51-52** Кожен гравець, який намагається укласти угоду, двічі кидає кубик. Для розрахунку свого значення успішності угоди він буде використовувати відповідно менше або більше значення з двох отриманих.
- 53** Сюрприз змінює стандартні правила на протилежні — успішно укладає угоду гравець із найменшим значенням успішності угоди (воно також може бути меншим за 8). Якщо кілька інших гравців мають однакове найменше значення з активним гравцем, активний гравець не укладає угоду. Натомість інші претенденти кидають кубик, й угоду укладає той, у кого випало найменше значення.
- 54** Скиньте цей сюрприз, візьміть 2 нові карти сюрпризів і покладіть їх долілиць на місце скинутого сюрпризу, одну поверх іншої. Тепер відкрийте та розіграйте нові сюрпризи за звичайними правилами, починаючи з верхнього.
- 55** Угоду вважають невдалою для всіх, проте всі претенденти повертають клієнтів на руки. Також активний гравець отримує 1000\$. Нерухомість скидають, так ніби вона була продана, та замінюють новою. Хід гравця закінчується за звичайними правилами.
- 56** Активний гравець скидає цей сюрприз та ще 1 інший з цієї нерухомості на свій розсуд.
- 57** Кожен гравець, який намагається укласти угоду, може додати з руки на цю нерухомість будь-яку кількість додаткових клієнтів за звичайними правилами. Після цього гравець кидає кубик та рахує значення успішності угоди за кожного з них. Жетон винагороди для кожного з клієнтів залишається незмінним. Успішну угоду можна укласти лише з одним клієнтом. При рівних значеннях між клієнтами одного гравця він вибирає клієнта на свій розсуд. Усіх інших клієнтів, окрім того, з яким була укладена угода, скидають.
- 58** Усі гравці, які намагаються укласти угоду, скидають половину випадкових карт клієнтів з руки (округлення до меншого) та отримують по 500\$. Сюрприз залишається та ніяк не впливає на процес укладання угоди. При повторній спробі укласти угоду в інший хід ефект діє аналогічно.
- 59** Усі гравці, які намагаються укласти угоду, отримують на руку по 2 нові карти клієнтів та сплачують по 500\$ (якщо гравець не має цієї суми, то платить усе, що має). Сюрприз залишається та ніяк не впливає на процес продажу нерухомості. При повторній спробі укласти угоду в інший хід ефект діє аналогічно.

- 60** Активний гравець кидає кубик. Якщо випало від 1 до 3, його угоду негайно вважають невдалою незалежно від усіх інших чинників. Усі інші гравці намагаються укласти угоду за звичайними правилами. Якщо випало від 4 до 6, то навпаки, активний гравець успішно укладає угоду, ігноруючи всі інші чинники.
- 61** Активний гравець кидає кубик. Якщо випало від 1 до 3, його значення успішності угоди буде зменшено на 2, якщо від 4 до 6 — збільшено на 2.
- 62** Гравець, який успішно уклав угоду, повинен сплатити 700\$. Він може сплатити їх з винагороди за продаж цієї нерухомості. Якщо він не хоче або не може цього зробити, угоду вважають невдалою (як для нього, так і для інших гравців).
- 63** Усі гравці, які намагаються укласти угоду, повинні сплатити 500\$ або всі гроші, які мають. Гравець, який успішно укладе угоду, не має платити цю суму зі свого гонорару, навіть якщо не має грошей та, відповідно, не заплатити нічого зараз. Скиньте цей сюрприз.
- 64** Починаючи з активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, усі гравці, які намагаються укласти угоду, по черзі можуть 1 раз замінити викладеного клієнта на іншого з руки за звичайними правилами. Скиньте цей сюрприз.
- 65-66** Усі гравці, які намагаються укласти угоду, повинні змінити свій викладений жетон винагороди відповідно на 15% або 5% (якщо ви від початку виклали потрібний жетон, його не потрібно міняти). Продаж виконують із цим жетоном, враховуючи його вплив на значення успішності угоди, а той, хто успішно укладе угоду, отримує відповідну винагороду. Скиньте цей сюрприз.
- 67-68** Гравець, який успішно уклав угоду, кидає кубик. Якщо випало від 1 до 3, нічого не відбувається, від 4 до 6 — він отримує відповідно 1000\$ або суму, що дорівнює 5% винагороди за цю нерухомість. Цей бонус не вважають його винагородою від продажу, а отже, на нього не впливають інші чинники, наприклад, його не скасовує сюрприз «Конкретні проблеми з техпаспортом, які ви пропустили».
- 69** Починаючи з активного гравця і далі за годинниковою стрілкою, усі гравці по черзі скидають 1 випадкову карту клієнта з руки. Для цього можна перетасувати руку та скинути будь-яку карту навмання або запропонувати сусідньому гравцеві витягнути будь-яку карту. Скиньте цей сюрприз.
- 70** Активний гравець скидає будь-яку наявну властивість із цієї нерухомості на свій вибір. Скиньте цей сюрприз.