

「大富翁 90 週年仁愛堂慈善大賽」
比賽規則



目錄

目錄	2
比賽須知	3
比賽目標.....	3
比賽物資.....	3
比賽變更.....	3
銀行	4
開始遊戲.....	4
計分	5
比賽計分.....	5
規則細項	6
移動.....	6
購買物業.....	6
拍賣.....	6
收取租金.....	6
公共事業.....	7
車站.....	7
興建房子.....	7
興建旅館.....	7
房子短缺.....	7
現金短缺.....	8
出售物業.....	8
出售房子.....	8
出售旅館.....	8
抵押.....	8
破產.....	9
機會與公益福利.....	9
免費泊車.....	9
起點.....	10
入獄.....	10
策略錦囊	10
樂於成為囚犯.....	10
最佳建屋時機.....	11
能買的都要買.....	11
房子就是一切.....	11

比賽須知

比賽目標

在比賽時限終結時，成為總資產值最高的參賽者 或
令所有的對手破產，成為遊戲中最後的唯一參賽者。
以上以先為準

比賽物資

1 塊大富翁遊戲板、8 枚棋子、28 張契約書、16 張機會卡、16 張公益福利卡、1 疊遊戲錢幣、32 間房子、12 棟旅館、2 枚骰子和計分紙。

比賽變更

所有規則如有變更，恕不另行通知。大會及總裁判擁有一切最終決定權。
常見問題請參考另一文件。
請確保已細閱遊戲比賽規則和常見問題。

銀行

銀行職責：管理大富翁紙幣、售賣契約書、拍賣房子及旅館。

而每位參賽者於每局比賽開始前，會先獲分發共 **M1,500** 的大富翁紙幣。

(2 x **M500**, 4 x **M100**, 1 x **M50**, 1 x **M20**, 2 x **M10**, 1 x **M5**, 5 x **M1**)

開始遊戲

1. 輪流投擲兩枚骰子，由擲得點數最高者先開始，並順時針繼續進行。
2. 在您的回合，投擲兩枚骰子，順時針移動棋子到指定格數。

兩個或以上的棋子可以同時放在同一格內。

根據您所到達的格數：

- 購買該物業（如果該物業不屬於其他參賽者）
 - 讓裁判拍賣該物業（如果您不想購買）
 - 支付租金（如果該物業由另一參賽者擁有）
 - 交稅
 - 抽出機會卡或公益福利卡
 - 入獄
3. 當您擁有同一色系的所有契約書時，可在該色組的土地上興建房子或旅館。
 4. 如您手上的現金不足時，以抵押物業或出售建築物去還清債務。如果您不能籌集足夠的金錢來支付房租、稅金或款項，那麼您將被宣布破產，無法繼續進行比賽。如果您籌集的金錢不足以償還債務，不需要抵押任何財產。您將會照原樣地"破產"。
 5. 參賽者不得向其他參賽者借錢，亦不得借錢給其他參賽者。參賽者能透過抵押物業的方式借錢。參賽者可以選擇接受您的任何物業，而不是欠的金錢。
 6. 如果擲出的兩枚骰子點數相同，正常執行並再擲骰子。如果您連續 3 次擲出的兩枚骰子點數相同，則必須要立即進監獄。
 7. 若您在回合中進入監獄，您的回合將自動結束。
 8. 比賽進行直至限時結束，利用計分紙計算現金及物業總值（查看計分表）。

註：如果比賽在限時結束前因只剩一名參賽者而結束，那麼該名參賽者就是贏家。所有參賽者仍須填寫計分表。

計分

利用計分紙

1. 如果您破產了，資產和現金總額將為零，但您仍必須填寫總資產排名名次，並在計分紙上簽名。您或可能有資格獲得一些比賽分數。
2. 比賽中每個參賽者必須填寫他們擁有的每個物業。根據土地上有多少座建築物，以及是否已抵押，將有一個不同的方框可以圈出並在表格底部將所有總值相加。
3. 計算您的現金總值並填寫在現金欄格。
4. 將物業和現金的總數相加即可得出總資產值。如果參賽者總資產值相同，擁有較高價值的未抵押土地之參賽者，將會獲得較高名次。
5. 您的總資產排名名次為：第一名、第二名、第三名或第四名？請在計分紙頂部圈出您的名次。

比賽計分

得分取決於您在遊戲中的排名以及遊戲結束時還剩下多少其他參賽者。

遊戲剩餘參賽者數目	1st	2nd	3rd	4th	5th
1 名參賽者	28				
2 名參賽者	25	14			
3 名參賽者	22	12	6		
4 名參賽者	19	10	5	3	
5 名參賽者	16	8	4	2	1

例如：四個參賽者進行遊戲，Simon Chance 勝出，Julie Mayfair 排行第二，其餘參賽者被淘汰。Simon 得到 25 分，Julie 得到 14 分。

您在不同預賽中的得分將決定您是否進入決賽。

規則細項

移動

於您的回合時，擲出兩顆骰子，按點數或功能前進，順時針方向將棋子移動到指定格數。

當擲出的骰子不能清楚顯示點數、被擲出遊戲板外、被擲到其他物品上，都需要重擲。裁判有權接受任何骰子點數，或要求重擲骰子。為保持比賽流暢，任何人均不可持骰拖延時間。當擲骰子後，需要立即移動棋子。

如果投出的兩枚白色骰子點數相同，即「雙骰」，向前行、作出行動及再擲骰子。

當您的棋子停留在一個方格時，按照方格上的指示作出相應的行動。當您完成所有移動及行動，將骰子交予左方的參賽者。

遊戲中回合

當一位您擲出骰子、移動棋子及到達目的地作出行動，規則上回合便完結。若擲出雙骰，則您需要於完成該方格的行動後再擲骰、移動棋子及行動，回合才正式完結。在您擲出雙骰期間，其他參賽者不能進行交易和/或興建房屋，除非該交易涉及您。

購買物業

總共有三款物業：土地；交通事業；公共事業

如您的棋子停留在未被購買的物業，您可先選擇購買該物業。如您決定購買物業，則支付該格列明的金額予銀行家。銀行家會給予您該格的契約書。把契約書向上放置，並在您前面清楚顯示。

若您決定不以所列明的價錢購買，銀行家須立即進行拍賣。出價最高者須向銀行支付約定價錢。在比賽中，銀行家以 **M1** 為底價開始拍賣。如果參賽者贏得拍賣但無法支付拍賣價錢，銀行家將重新舉辦拍賣。上次無法付款的參賽者無法再出價。

當您擁有物業，您可以向停留在該物業的任何參賽者收取租金。

當擁有同一色系的所有契約書時（例：您擁有壟斷權），您可在該色組的物業上興建房子或旅館，並收取更多租金。

拍賣

如您決定在棋子停留後不購買該物業，銀行家須立即進行拍賣，價高者得並以 **M1** 為底價開始拍賣。即使您決定不以原本的價錢購買，也可以加入拍賣。

收取租金

如果您在另一個參賽者擁有的未抵押物業上著陸，則必須在該參賽者要求的情況下支付租金。

物業持有者必須在該參賽者的後兩名參賽者擲骰子前，提出收取租金（向左數起第二名參賽者）。根據該塊土地的建築物數量，支付契約書上顯示的價錢。

如果您擁有整個色系物業，該組的租金都會增加一倍（例：沒有房子或旅館）。即使同色系中的一個物業已抵押，您也可以為沒有抵押的物業收取雙倍租金。

公共事業

公共事業的購買和拍賣方式與土地相同。

如果您停在已賣的公共事業，則根據您所擲骰子的點數向持有者支付租金。

- 如果持有者擁有一項公共事業，租金將是擲骰子的四倍。
- 如果持有者同時擁有兩項公共事業，租金則將是擲骰子的十倍。

車站

車站的購買和拍賣方式與土地相同。

如果您停在已賣的車站，則根據契約書向持有者支付租金。應付金額取決於該參賽者擁有的車站的數量。

興建房子

當您擁有同一色系的所有契約書時，可按契約書的價錢購買房子。把房子放在該色系的土地上。您必須平均興建 - 每個土地上的房子相差不可超過一間。

您可以在自己回合，或參賽者與參賽者的回合之間購買房子（或旅館）。如果您有足夠的資金，則可以任意購買建築物，但是如果某個色系的土地被抵押，您則無法在該土地上興建建築物。

興建旅館

當您在同一色組的每塊土地上蓋滿四棟房子後，可以向銀行購買旅館，然後在同一色組的任何一塊土地上搭建。此時您應將該土地上的四棟房子還給銀行，再支付契約書上所示興建旅館的價錢。每塊土地僅能興建一家旅館。

房子短缺

當銀行已沒有房子剩下時，您必須等其他參賽者交回或出售房子予銀行，方可向銀行購買。

如剩下的房子或旅館數量有限，而同時有兩個或以上的參賽者想購買建築物，而購買的總數量比銀行所持有的更多，銀行就需將建築物逐一拍賣。

參與拍賣者必須告訴銀行家想興建房子在哪組地段及多少房子，起標價為參與拍賣的地段中最低的建屋價。當拍賣已開始，參賽者不可增加希望拍賣的房子數量；但可決定放棄拍賣部份原本想要的房子。

當銀行家宣佈拍賣，沒有交易（包括物業、房子或卡）可進行直至拍賣得出結論。

興建房子比拆卸旅館有優先權。

現金短缺

如您的現金不足以支付債項，或當您希望增加自己的流動資金時，您可以從以下途徑提取款項：

- 賣出房子
- 抵押物業
- 把契約書、交通事業或公共事業，以雙方同意的價錢出售予其他參賽者（即使該契約書已被抵押）。

出售物業

您可將契約書、交通事業或公共事業，以雙方同意的價錢出售予**其他參賽者**。如該地段上有建築物，您必須先將其全數賣給銀行，才能繼續出售土地。

出售建築物的價錢為其建屋成本（已於契約書上列明）的半價。

出售房子

房子必須平均地出售，就如同建屋一樣。

出售旅館

銀行會將興建旅館的一半成本價，連同 4 間房子的一半成本價支付給您。您亦可以要求只出售旅館，並取回 4 間房子。

抵押

抵押物業

出售所有物業，然後將契約書反轉，並向銀行收取契約書背面所展示的價錢。

您仍保留所有已抵押的物業的擁有權，但不能收取租金；而其他相同色組的未抵押物業，則可以收取租金。

贖回契約書

您必須支付抵押費用+10%予銀行（卡牌背面下方的數字），然後把契約書轉回正面。該地段現在能再次收租了。

出售已抵押物業

您可以用雙方同意的價錢，向其他參賽者出售已抵押的物業。買家收到物業後，須即時決定是否即時贖回；如否，則需向銀行支付抵押價 10%的轉手費，並以抵押狀態持有契約書。該參賽者可於任何時間，以正常手續再次贖回契約書。

當持有一整套未抵押的物業時，持有者便可再次以原價購買房子或旅館。

破產

如您的現金未能足夠支付欠債，您便宣告破產並退出遊戲。

破產予銀行

當您破產予銀行時，您須將擁有的所有現金及契約書交予銀行。銀行會把所有契約書以未抵押的狀態逐一拍賣予叫價最高的參賽者。把監獄通行證放回所屬卡疊的最下方。

破產予其他參賽者

先把您持有的所有房子及旅館，以契約書上列明的建屋價的一半賣給銀行。然後把所有現金、契約書（不論是否已抵押）及監獄通行証，交給令您破產的參賽者。

機會與公益福利

當您到達機會或公益福利時，翻開牌面，細閱並按牌上的指示執行，並將該牌以牌面朝下的方式放回相應卡疊的最底。如您獲得「監獄通行証」時，保管該牌直至使用完畢、或將它以不多於 **M50** 的價錢賣給其他參賽者。

如機會或公益福利卡要求您移動到另一個位置時，按起點上的箭咀方向移動。如您經過起點，可向銀行領取 **M200**。「即時入獄」不視為經過起點，即參賽者不能領取 **M200**。

免費泊車

參賽者停在此格時，不會獲得額外金錢、物業或回饋。這只是「免費」的休息處。

起點

一回合內經過 2 次起點 — 您是有可能於有一回合內向銀行收取 2 次 M200 的。例：您經過起點（向銀行領取 M200）後，踏到機會或公益福利上，然後按指示「直達起點」，便可再次向銀行領取 M200。

入獄

參賽者被送進監獄的情況有：

1. 棋子走到「入獄」的方格；
2. 從機會/公益福利中抽到「即時入獄」卡；
3. 連續擲出三次「雙骰」。

參賽者直接入獄，回合就此結束；無論參賽者的棋子位於遊戲板的何處，都不能領取該回合的 M200 起點薪金。

即使入獄，參賽者仍然可以收取租金、參與拍賣、購買房子和旅館、抵押及進行交易。

出獄

參賽者出獄的情況有：

1. 待下一回合時，繳付 M50 現金罰款；
2. 使用「監獄通行證」；
3. 擲出「雙骰」，按點數前進（在這個情況下，沒有獎擲）。

如三次擲骰後，仍未能擲出「雙骰」，就必須繳付 M50 現金或「監獄通行證」予銀行，然後按第三次所擲出的點數前進。

探訪

如果您不是被送入監獄，而是停在「獄中」此格時，參賽者此時只是「探訪」及沒有懲罰。

策略錦囊

樂於成為囚犯

每名玩大富翁的參賽者都不希望入獄—這是真的嗎？在遊戲初期，當參賽者仍為籌組自己能擁有的地段而努力時，當然是越早出獄越好！但當您於遊戲的中後期時，入獄卻成了一個安全的避風港—能令您避免踏中別人的地段，降低破產的機會。最重要是，您能避免一至兩回合的風險，卻仍然能收取租金！

最佳建屋時機

您能於參賽者與參賽者的回合間買賣房子。如果有其他人正要接近您的地段？那就是建屋的好時機！當他們一踏進您的地段，便能即時收回成本！

能買的都要買

在遊戲早期，把能買下的所有地段都買下來—即便並不是您屬意的顏色組別也好。因為之後您可以用來跟其他參賽者交易。

房子就是一切

每副大富翁總共有 32 間房子。當房子不足以供應時，參賽者必須等候其他參賽者興建旅館、或是拆卸房子後，才能興建新的房子。所以如何能有效控制房子供應量將會是勝負關鍵！