



MONOPOLY



Пояснительная записка

Принцип организации игры «Интерактивная Монополия» таков. Берем широко известную игру «Монополия» и переносим игровые поля на большое открытое пространство, расставляя их по кругу или периметру, каждое на площадку примерно 1x1 или 1,5x1,5 м. Добавляем новые поля, выполняющие функции интерактивных зон; допустим, это будут объекты муниципальной собственности: Школа, Университет, Таможня, Ипподром, Казино, Спорткомплекс и прочее, - и на каждом из названных полей необходимо решить определенную задачу, выполнить какое-либо действие. Получаем удивительный симбиоз игры и тимбилдинга!

Участники в составе своих команд идут маршрутами нашего города, ведомые муниципальным работником – Приставом, согласно выпавшему на кубиках очкам. Банкиры проводят транзакции, диджей организует работу специального городского радио (принимаются объявления, как о продаже/обмене улиц, так и заказы любимых песен), начальники реперных точек (муниципальных объектов) принимают работу команд на этих полях, а все спорные ситуации «разруливает» Мэр.





Помимо муниципальных объектов и объектов недвижимости (собственно «улиц», перенесенных из настольной игры), команды могут оказаться на полях ШАНС, КАЗНА, ФОРТУНА, ПАРИ, ДЕНЕЖНЫЙ ДОЖДЬ, на каждом из которых может оказаться сюрприз со знаком «плюс» или «минус».

Игра проходит динамично, полностью «затягивая» игроков в процесс выработки стратегии, принятия решений и состязания на реперных точках.

Непосредственно игра «Корпоративная Монополия» рассчитана на 250 чел. – такое количество максимально для нахождения на поле игры. Для того, чтобы вовлечь в орбиту игры как можно больше гостей праздника, мы создаем дополнительные игровые зоны – Пригород и Город Зеро.

Команды формируются из расчета по 25 чел. в каждой. Каждая команда условно делится на три части, которые, соответственно, пребывают в одной из игровых зон. За время игры каждый участник имеет возможность побывать в каждой игровой зоне; за перемещениями игроков внутри команды следят капитан и пристав (инструктор).

Оптимальное количество команд – 10. При необходимости можно увеличить количество до 12-ти команд, однако 10 представляется наиболее рациональным.





Логистика игры для 250 человек

1. Осуществляется деление на 10 (десять) команд (групп). Команды формируются непосредственно в процессе игры, в ходе разминки, силами ведущего и инструкторов-аниматоров. Ориентировочное количество игроков в одной команде – 25 человек.

Регистрация динамичная, не занимает много времени, проходит по технологии «из круга»: в ходе необременительной весёлой «разминки, проводимой ведущим, инструкторы определённым образом переставляют участников в круге так, чтобы они распределялись относительно равномерно по показателям пола и возраста по цепочке всего круга. В определённый момент инструкторы замыкают из общего круга 10 малых кругов – и команды сформированы.

2. Команды объединяются, заполняют Лист участника и выбирают капитана. Заполнение Листа участника предполагает придумывание название, девиза, возможно - и эмблемы команды.





3. Капитан делит команду на 2 части: одной предстоит отправиться в Город С Кремлем В Центре (т.е. непосредственно на поле Монополии), другой – в Пригород (тиры, уголок восточных игр, уголок головоломок, сад спичек, уголок логики).





4. Капитану выдается первоначальный капитал – 2 000 000р.; членам команды, отправляющимся в Пригород, деньги не потребуются: они сами, в свою очередь, отправляются «на заработки» и могут пополнить общекомандный бюджет. После этого две части команды отправляются по местам дальнейшего прохождения игры.
5. Капитан, и только капитан, может производить замены в команде, играющей в Монополию, из числа членов команды, находящихся в Пригороде. При этом сам капитан имеет право не примыкать ни к одной из групп.
6. Перетекание капиталов из Пригорода в Монополию и наоборот допускается после первой торговой паузы в ходе Монополии.
7. По окончании отведенного на игру времени происходит подсчет заработанных средств и определяется общий победитель.





Описание и правила командной игры «Монополия»

«**Монополия**» состоит из игровых полей и реперных точек. Следуйте вперед согласно выпавшему на кубиках количеству шагов и следуйте инструкциям на реперных точках, либо правилам поведения на игровых полях.

Игровые поля – это объекты недвижимости, а также муниципальные поля, на которых вам могут предложить (или от вас потребовать) выполнить то или иное действие (поля ШАНС, КАЗНА, ФОРТУНА, ПАРИ и др.)





Объекты недвижимости

Если Вы остановились на поле, обозначающем не занятую другими недвижимостью, у вас будет право первого покупателя на ее приобретение: для этого заплатите банку сумму, указанную на этом участке. Если вы решили не покупать недвижимость, просто продолжаете движение; соответственно, право приобретения данной недвижимости переуступается следующему попавшему на это поле игроку (команде). Аукционы, как в настольной игре, не проводятся.

Владение недвижимостью дает вам право взимать арендную плату с любого из игроков (команд), остановившихся на поле, обозначающем ее. Вся недвижимость разбита на восемь ценовых групп (восемь цветов). Очень выгодно владеть всей недвижимостью одной ценовой (цветовой) группы, т.е. монополией: в таком случае вы можете строить дома на любом участке недвижимости этого цвета.

Если вы остановились на недвижимости, принадлежащей другой команде, вы должны заплатить собственнику арендную плату в размере, указанном в Документе на право собственности, находящемся как у собственника, так и непосредственно на объекте.





Арендная плата увеличивается, если на данном объекте построены дома или отель. Если вся недвижимость одной цветовой группы принадлежит одной команде, арендная плата за нахождение на незастроенном участке недвижимости удваивается (за исключением случаев, если хотя бы один из объектов недвижимости данного цвета заложен в банке). За остановку на заложенной недвижимости арендная плата не взимается.

При остановке на поле коммунального предприятия (Электростанция или Водопровод), если оно еще не куплено, вы можете его приобрести (аналогично покупке любой недвижимости). Если данное коммунальное предприятие принадлежит другой команде, с вас потребуют арендную плату в соответствии с количеством очков, выпавших на кубиках, когда вы сделали ход, приведший вас на это поле - в тысячах рублей, умноженных на количество очков и коэффициент, указанный в Документе на право собственности.

Дома и отели

После того, как вы собрали все участки недвижимости одной цветовой группы, вы можете приобретать дома, чтобы поставить на любом из имеющихся у вас участков. Стоимость дома указана на соответствующем Документе на право собственности. Вы можете покупать любое количество домов, но только во время вашего хода либо во время торговой паузы.





При этом вы можете застраивать свои участки только равномерно: нельзя построить второй дом на участке данной ценовой группы, пока на каждом из участков этого цвета нет хотя бы по одному дому, и т.д. Максимальное количество домов на одном участке – четыре. Продавать дома (при возникшей необходимости) также нужно равномерно. Нельзя строить дома, если хотя бы один из участков данной цветовой группы заложен.

Прежде чем вы сможете покупать отели, вам нужно иметь по четыре дома на каждом участке недвижимости данного цвета. Отели покупаются так же, как и дома, но стоят они четыре дома (дома при этом вы возвращаете в банк) плюс цена, указанная в Документе на право собственности. На каждом участке можно построить только один отель.

Продавать и закладывать отели и дома можно только Банку, но не другим командам. Банк приобретает их по цене вдвое меньше той, что указана в Документе на право собственности. Здания можно продавать в свой ход, в любом количестве, но равномерно, как и при покупке: нельзя продать все дома с одного участка, если на другом участке того же цвета остаются здания.





Продажа и залог недвижимости

Вы можете продать незастроенные участки и коммунальные предприятия любой команде, заключив частную сделку на сумму, согласованную между вами. Если на любом из участков одной ценовой группы стоят какие-либо здания, продавать участки данного цвета нельзя: вначале необходимо продать все здания Банку.

Сделки по купле/продаже недвижимости совершаются в торговой паузе. В случае срочной необходимости можно объявить о желании продать/купить недвижимость по радио (объявления платные) и ждать, что с вами свяжутся агенты заинтересованных команд.

Если у вас не осталось денег, но нужно оплатить долги, вы можете получить деньги, заложив банку какую-либо недвижимость (при этом недвижимость должна быть незастроенной). Сумма залога указана на Документе на право собственности. Если вы потом захотите погасить задолженность, вам необходимо будет заплатить Банку эту сумму плюс 10% сверху.





Вы можете продать заложенную недвижимость другой команде по согласованной с ней цене. Покупатель затем может погасить вашу задолженность перед Банком, заплатив сумму залога плюс 10%. Он также может заплатить только 10% и оставить недвижимость в залоге, но при этом при окончательном снятии залогового обременения придется заплатить еще 10%.

ШАНС и КАЗНА

Остановка на таком поле означает, что вам необходимо взять верхнюю карточку из соответствующей стопки и выполнить предписание, обозначенное на обратной стороне, при этом данная карточка переходит вниз соответствующей стопки. Карточки с предписаниями находятся у Мэра.

ПАРИ

Остановка на данном игровом поле предписывает вам отправиться в Квартал Мастеров и сразиться на условиях пари (на указанную в Прайсе денежную ставку) с одним из Мастеров игры в состязание, предложенное им (головоломка, задача, быстрая игра и т.п.).





КАРТ-БЛАНШ

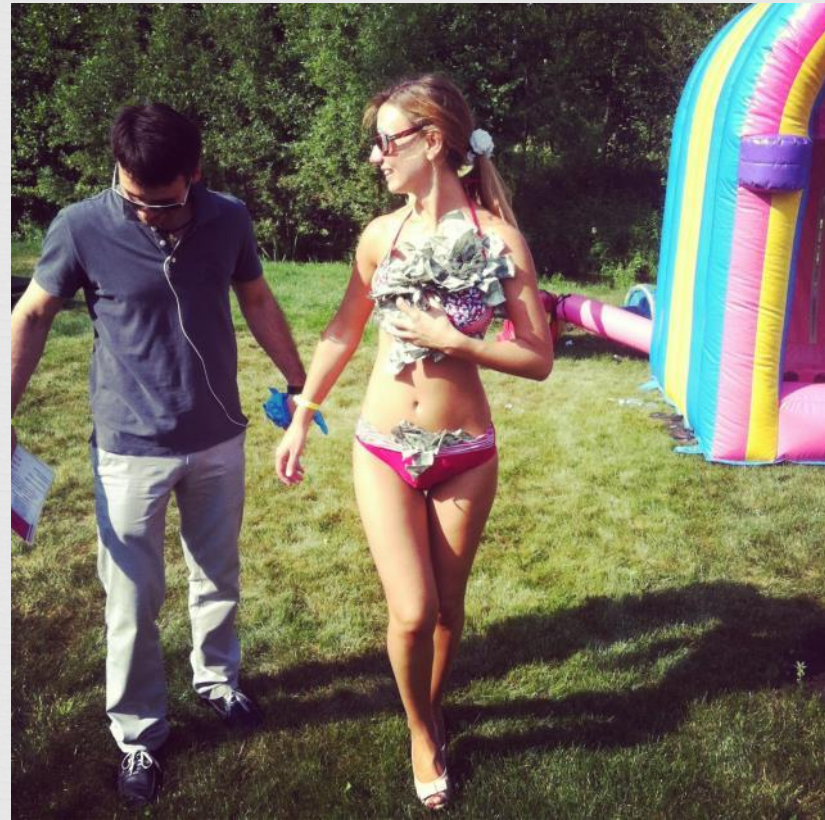
Данное поле дает вам возможность переместиться на любую реперную точку, выполнить задание соответствующей точки, затем вернуться на поле КАРТ-БЛАНШ и продолжить движение.

ФОРТУНА

Попав на такое поле, вы вправе выбрать, куда отправиться: в Казино или на Ипподром, чтобы испытать фортуна, после чего вернуться на данное поле и продолжить движение. Размер ставок на Ипподроме не ограничен; жетоны в Казино можно также приобрести на любую сумму.

ДЕНЕЖНЫЙ ДОЖДЬ

Попавшим на это поле предоставляется возможность побывать внутри кэшбокса — агрегата с летающими внутри купюрами, некоторые из которых «настоящие». Выловленные каждым членом команды за 15 секунд купюры пополняют кассу команды.





Реперные точки

Реперные точки (РТ) – это муниципальные объекты, попав на которые, вы должны выполнить задание, предусмотренное спецификой каждой РТ. За вход на каждую РТ команда уплачивает 300 000 руб. В случае успешного прохождения испытаний входные деньги возвращаются команде вместе с бонусом, равным сумме «входного билета» (300 000 руб.). При входе в Казино и на Ипподром команда обменивает указанную сумму на фишки данного заведения, чтобы принять участие в игре (допускается дополнительная покупка фишек).

На каждой РТ имеются три варианта испытаний. Если команда попадает в четвертый раз на одну и ту же РТ, она вправе выбрать любую РТ для прохождения испытаний, однако дальнейшее движение команды происходит от первоначальной РТ.





Порядок прохождения маршрута

Каждой команде перед стартом выдается в Банке 2 000 000 рублей, вне зависимости от количества играющих.

При каждом пересечении поля «СТАРТ» (т.е. при совершении полного круга) команде выплачивается 300 000 рублей. Сумма удваивается, если команда непосредственно останавливается на этом поле.

При необходимости купить недвижимость команда делегирует представителя в Банк. Арендная плата за нахождение на чужом участке недвижимости вносится через Пристава. Расчеты на РТ осуществляются через Начальника РТ или пристава. С каждой командой следует Пристав, который контролирует соблюдение правил игры, а также служит посредником между командой и Мэрией.

Команды бросают кубики непосредственно после выполнения задания на РТ или завершения всех действий (покупка, внос арендной платы, выполнение указанных условий) на муниципальных полях. При этом очередность хода в расчет не принимается: участники и организаторы исходят из принципа Абсолютной Игры, при котором у каждого участника изначально имеются равные шансы как затормозиться на РТ, так и продолжить движение; соответственно, в ходе нескольких часов игры данные шансы уравниваются.





Очередной вброс кубика осуществляет один из членов команды под контролем и при непосредственном участии Пристава, сопровождающего команду. На Приставе лежит ответственность за фиксацию сделанных командой ходов, выполненных заданий на РТ, а также за соблюдение командой правил игры. Попытка подкупа Пристава карается неадекватными штрафами. Работу команд на реперных точках принимает, оценивает или хронометрирует Начальник (Директор, Ректор, Управляющий, Генерал) данной РТ. При необходимости он может привлекать себе в помощники Пристава. Все выплаты на игровых полях осуществляются через Пристава или начальника РТ, за исключением случаев, требующих непосредственного обращения в Банк (обмен купюр «Денежного дождя», приобретение или закладывание недвижимости и т.п.) Банкир осуществляет выплаты, перевод арендных денег на счета владельцев недвижимости, продажу и прием в залог домов и отелей. Деятельность Банкира осуществляется непосредственно им и с помощью уполномоченных лиц из числа Приставов, Инспекторов, Начальников РТ или специальных помощников, под контролем и при участии Мэра.





Мэр контролирует очередность игры и следит за правильностью вброса кубиков. Мэр может ограничивать время нахождения команды на игровом поле, если того требует динамика игры, предоставляя команде, которой подошла очередь хода, 10, 15 или 20 секунд для завершения принятия решения по сделкам с недвижимостью и их оформлению. (Данное положение не относится к командам, находящимся на РТ). Слово мэра является решающим, обжалованию и оспариванию не подлежит; попытки подобного оспаривания караются денежными штрафами от 50 тыс. до 1 млн. рублей.

Мэр рассматривает жалобы игроков на неправомерные, с их точки зрения, действия Приставов, Начальников РТ, Мастеров игры и выносит решения на месте. Решения могут быть трех видов: переиграть спорную ситуацию, вручить команде заработанное или оштрафовать команду в двойном размере. В особо сложных случаях игра продолжается, а вынесение вердикта переносится в торговую паузу.

Мэру при осуществлении деятельности по надзору за выполнением правил игры, а также для анализа спорных ситуаций, помогают два инспектора.



ИППОДРОМ На Ипподроме проводятся мышинные бега: забеги мышек в специальном коробе. Ставить в одном забеге разрешается только на одну «лошадку».

КАЗИНО Играем в обыкновенную рулетку, только в уменьшенных размерах.





РЕПЕРНЫЕ ТОЧКИ ИГРЫ «МОНОПОЛИЯ»

СПОРТКОМПЛЕКС

- 1. Баскетбол:** необходимо за 3 минуты забросить 20 мячей в аттракционе «Надувной баскетбол», при этом все члены команды бросают мячи по очереди.
- 2. Футбол:** необходимо за 3 минуты 5 раз попасть мячом в отверстия надувных футбольных ворот (аттракцион «Точный гол»). Удары наносят по очереди все члены команды.
- 3. Керлинг по-русски:** правила – как в международном керлинге, только игроки запускают наполненные песком чайники по скользкому линолеуму. Необходимо за 10 попыток хотя бы раз доставить «камень» на базу. 20000 руб. премии за каждый дополнительно доставленный на базу «камень» (из тех же 10 попыток).





МЕДИЦИНСКИЙ ЦЕНТР

1. Поставь укол. Используется силомер «Шлёпа». Очень оригинальный силомер, т.к. объект приложения силы и направления удара весьма необычен (смотрите фото!). Мы закрываем реальные обозначения на столбе табличками с надписями, соответствующими некоей медицинской «иерархии». Главный нюанс: удар наносится не ладонью, а кулаком с зажатым в нём шприцем (естественно, без иглы).

Попробовать себя в качестве медперсонала должны все участники команды, при этом каждому значению удара будет соответствовать определённое «денежное» значение. Есть все шансы как отыграть заплаченные за «вход» деньги, так и остаться в проигрыше.

2. Дантист. Необходимо за 1 минуту с помощью специальных «щипцов» (метательные мешочки с наполнителем) удалить все больные зубы (по факту – все зубы) у существа, которого так скрючило от зубной боли... Метаем строго по очереди, каждый по 1 разу.

3. Госпитализация: «раненого» члена команды транспортировать на носилках вокруг игрового поля (в «больницу»). Задание на время: 2 мин.





ТАМОЖНЯ

1. Детекторная рамка: двум представителям команды предлагается «пройти через рамку металлоискателя», для этого используется игровой аппарат «Бриллиантовая рука». На подставке закреплены два проволоочных силуэта человеческой ладони, побольше и поменьше. Задача испытуемого – провести специальным жезлом с кольцом на конце по всему силуэту, не коснувшись проволоки. При касании кольца о проволоку раздаётся звук автомобильной сигнализации, и участник уступает место следующему члену команды.

Контрольное время – 3 минуты.

2. Борьба с контрабандой: необходимо поразить пиратский фрегат, перевозящий контрабандные товары. Фрегат – это натянутый на металлическую рамку баннер с отверстиями, в которые необходимо попасть ядром (резиновый шар), запустив это ядро с помощью специального оружия – катапульты. Участники команды по очереди «подходят к снаряду», на выполнение задания – 2 минуты.

3. Обойти таможню: по большим «кочкам» (фанерные фигурные листы) переправиться всей командой по определенной трассе. При этом используются только две «кочки»: перейдя с одной на другую, надо подобрать первую и переложить ее дальше для переправы. 2 мин.



MONOPOLY





ШКОЛА

1. Ассоциации. Команда должна выработать алгоритм и найти решение сложной ассоциативной задачи, получив 12 листов четырех разных цветов и указание, что группа фраз «родит» слово, а четыре слова приведут к одному ответу.



2. Выпускной экзамен: ответить по цепочке всей командой (по принципу телеигры «Слабое звено») на самые разнообразные вопросы, задаваемые подряд. Необходимо набрать 20 правильных ответов за 3 мин.



3. География: сложить паззл – большую карту мира. 6 минут.



ТОРГОВЫЙ ЦЕНТР

Попадая в Торговый центр, команда всякий раз выполняет одно и то же задание, но у него много возможностей. Задача – заполнить торговую корзину. Для этого, по принципу эстафеты, по очереди, добежать до витрины (натянутая на высоте веревка) и срезать любой из предметов, висющих на ней. Реальную «цену» товара с ее обоснованием можно прочесть, лишь развернув ценник, что происходит по окончании 5-минутного «шопинга» при подсчете баллов. Задание осложняется тем, что каждый из членов команды при входе в супермаркет преобразуется: кто-то бежит со связанными ногами, кто-то – с завязанными глазами, кто-то – в ластах, а кто-то прыгает в мешке. Если за 5 мин. «куплено» предметов меньше, чем на 100000 р., входные деньги не возвращаются; если больше – возвращаются вместе с суммой «покупок».





РЕСТОРАН

1. Дойная корова: Надоить 3 литра молока за 3 мин.



2. Официант: по очереди всей командой обогнуть столб, подбрасывая сковородкой теннисный шарик или мячик, при этом «эстафетной палочкой» является фартук официанта. 5 мин., не более 10 падений шарика.

3. Китайские палочки: собрать метровыми «палочками» разбросанные суши (кубики) в корзинку, при этом у каждого человека по палочке в одной руке, вторую руку все участники держат за спиной. 3 мин.





УНИВЕРСИТЕТ

1. Квалификация: все участники команды получают возможность приобрести диплом по выбранной специальности, ответив за 3 мин. на вопросы теста. Наличие у команды дипломов будет приносить по 20% надбавки к стоимости заданий на определенных полях, помеченных знаком университетского «ромбика».

2. Обучение: каждый из членов команды по очереди выступает учителем: ему показывают карточку с определенным словом, а он должен значение этого слова передать «ученикам» молча, с помощью мимики.

3. Визуализация обучения: задание каждый из членов команды по очереди выступает учителем: ему показывают карточку с определенным словом, а он должен значение этого слова передать «ученикам» молча, с помощью жестов, только учителю загораживают «экраном» лицо.





ВОКЗАЛ

1. **Экспресс:** Команде предстоит преодолеть дистанцию на больших командных ходулях. Ходули движутся вперед только при условии полного взаимопонимания всех членов команды!
2. **Строительство мостов:** можно построить в городе столько мостов, сколько раз выбить в дартсе 50 очков (самый центр мишени) за 3 минуты. Мосты раскладываются по клеткам игрового поля, и команды, попадающие на эти поля, вне зависимости от других значений указанных полей, платят данной команде пошлину за проезд в сумме 50 тыс. рублей.
3. **Локомотив:** «паровозиком» пройти определенную трассу спиной назад, при этом последний в цепочке идет лицом вперед, но подсказывать может только мимикой. 3 мин.





ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ХОЛДИНГ

- 1. Изобретатели:** «изобрести» (собрать) разобранный на 8-10 частей велосипед за 5 мин.
- 2. Рационализаторы:** решить задачу со спичками (спички метрового размера выложены на земле). 5 мин. Возможна премия 50000 р. за решение второй задачи.
- 3. Пит-стоп.** Необходимо коллективными усилиями, согласованно, как команда техников на гонках «Формулы-1», поменять два колеса у болида. Болид нарисованный, колёса — настоящие! Необходимо уложиться... в 60 секунд!





АРМИЯ

1. **Строевая:** необходимо выстроиться по росту с завязанными глазами. 2 мин.
2. **Полоса препятствий:** преодолеть армейскую полосу препятствий за время - 4 мин.
3. **Бревно с препятствиями.** Пройти по бревну в этом аттракционе и не упасть на батут (падением считается касание любой частью тела батута-основания). За каждого выполнившего задание члена команды – 50000 в копилку команды.





ТЮРЬМА

(команды, попадающие в тюрьму, последовательно выполняют каждое задание, выполнив — освобождаются. За каждую дополнительную попытку штраф 100000 руб.)

1. **Искать ключ** от тюрьмы в трех емкостях, дно которых наполнено, соответственно, червяками, тараканами и мышами.
2. **Упс.** Забросить с пять попыток 3 мяча в центр круга.
3. **Подобрать из 8 ключей** нужный к замку — есть 4 попытки.





Предложения по наполнению Пригорода

1. **Тир:** пневматика, рогатки, луки/арбалеты
2. **Уголок головоломок** (12 головоломок) — 3 уровня сложности
3. **Angry Birds офф-лайн** (стрельба из огромной рогатки плюшевыми птицами по плюшевым свиньям в «домиках»)





4. Мини-гольф

Попадание с первой попытки – 30 000руб.

Попадание со второй попытки – 20 000руб.

Попадание с третьей попытки – 10 000руб.



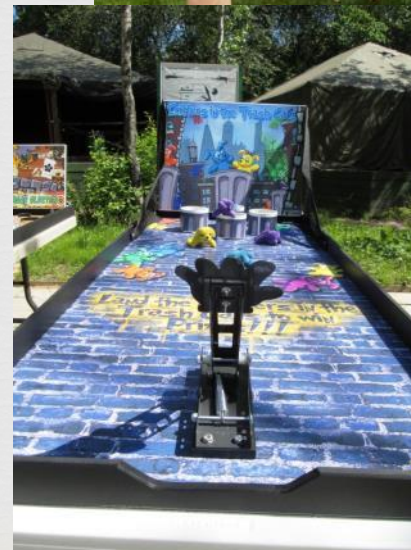


5. «Дворняжки»

В переулке - вечеринка! С помощью специального пружинного механизма необходимо отправить весёлых дворняжек (плюшевые игрушки) в "мусорные баки". Высшим мастерством считается попадание в бак с рикошетом от стены!

3 попытки:

- 1 попадание - 5 000руб.
- 2 попадания - 15 000руб.
- 3 попадания - 50 000руб.





6. «Космический шахтёр»

Постарайтесь провести бильярдный шар по направляющим осям до одного из бункеров с рудой, преодолев силу тяжести. Когда шар докатится до цели, опустите его в бункер.

Цена: Соответствует номеру бункера в тысячах рублей.



7. «Поймай Дино»

Поймайте динозавра, забросив кольцо ему на шею.

Цена: За каждый точный бросок получите 5 000руб.





8. «Попади в ковш»

Забросьте лёгкий софтбольный мячик в ведро так, чтобы он не выскочил наружу, а остался внутри. Это гораздо сложнее, чем кажется на первый взгляд!

3 попытки:

1 попадание - 25 000руб.

2 попадания - 50 000руб.

3 попадания - 100 000руб.



9. «Ударная волна»

Провести специальный инструмент с кольцом на конце по извивающейся проволоке. Если кольцо касается проволоки, звучит пронзительный звонок: надо начинать сначала. У каждого игрока по три попытки на пути к цели.

Удачная попытка: 5 000руб.





10. «Мастер жвачки»

Если попасть специальным мешочком с сушёными бобами в глаз нарисованному монстру, лопнет воздушный шарик, закреплённый на задней панели.

3 попытки:

- 1 попадание - 5 000руб.
- 2 попадания - 10 000руб.
- 3 попадания - 30 000руб.



11. «Утиная охота»

Уложи тремя мешочками трёх уток, чтобы победить.

Цена: 10 000руб. за Победу





12. «Кенгурёнок Джо»

Очень страшно кенгурёнку Джо: он ушёл из-под родительской опеки, выпав из суки у мамочки. Задача гуманного игрока - вернуть кенгурёнка домой, в мамину сумку, придав ему ускорение и задав нужную траекторию с помощью специальной катапульты, применив, на сей раз, не ручное, а ножное управление.

3 попытки:

- 1 попадание – 5 000руб.
- 2 попадания – 15 000руб.
- 3 попадания – 50 000руб.





13. «Фермер-снайпер»

Вас тоже "достали" в летнюю пору комары да мухи? А представляете, как достают фермеров другие представители летающего контингента - вороны и прочие нелегальные посетители фермерских угодий?

Почувствуйте себя благородным фермером-мстителем, вложите в руку с метательным снарядом всю фермерскую боль и своё раздражение.

Цена: получите 5 000руб. за каждую убитую ворону.



MONOPOLY

Желаем удачи на игровых полях!

