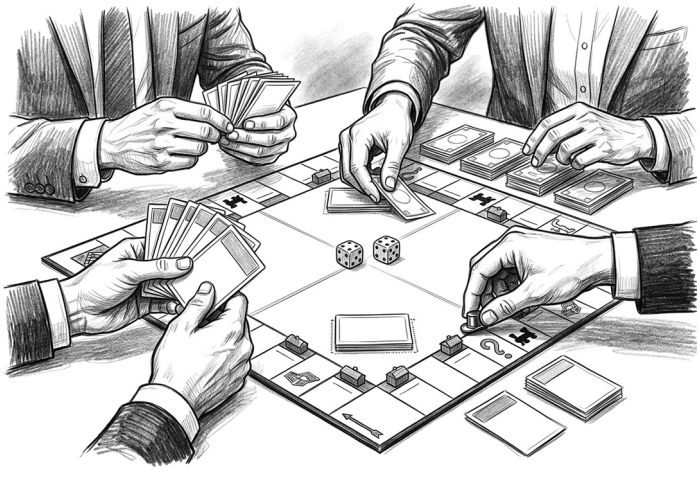
СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ИГРОВЫХ ЭЛЕМЕНТОВ ДЛЯ ИГРЫ «МОНОПОЛИЯ»



В основу таблицы положен анализ классической версии «Монополии» — экономической и стратегической настольной игры для двух и более человек.

Элементы визуализации

№	Элемент	Наличие	Комментарий
1	Поле	+	Закольцованное поле из клеток, часть которых обозначает собственность (земельные участки, предприятия, вокзалы и т. д.). Остальные — клетки событий
2	Маркеры, фишки	+	Фишки игроков, которые перемещаются по полю. Опционально есть фишки домов, отелей и т. д., которые отмечают застройку
3	Шкалы	–	В явном виде отсутствуют
4	Материальные объекты	+	Шестигранные кубики, фишки игроков, карточки активов и случайных событий
5	Рейтинги	–	Нет формального рейтинга. Победитель определяется по факту — когда банкротятся все соперники

Ресурсно-экономические элементы

№	Элемент	Наличие	Комментарий
1	Баллы	–	Нет. Вся экономика строится на игровой валюте — абстрактной валюты достижений нет
2	Ресурсы	+	Деньги, недвижимость: земельные участки, предприятия, вокзалы, дома, отели и т. д.
3	Аукцион	+	Если игрок отказывается покупать выпавшую ему свободную недвижимость, то банк выставляет её на аукцион среди всех игроков — покупает предложивший самую высокую цену
4	Контракт	–	Нет формальной фиксации договорённостей. Сделки (продажа, обмен) происходят по устной договорённости между игроками

Социально-коммуникативные элементы

№	Элемент	Наличие	Комментарий
1	Роли	+	Есть неигровая роль — банкир. Банкир ведёт учёт денег, выдаёт стартовый капитал, проводит аукционы. Остальные участники — инвесторы
2	Переговоры	+	Игроки активно торгуются, обмениваются недвижимостью, покупают и продают за деньги
3	Обратная связь	–	Нет формального механизма. Обратная связь неформальна — через реакцию на сделки, ходы и итоги аукционов
4	Командное взаимодействие	–	Нет. Каждый играет за себя; победитель остаётся единственным необанкротившимся игроком. Коалиции не предусмотрены
5	Голосование	–	Нет. Все решения (покупка, продажа, аукцион) индивидуальны
6	Торг	+	Игроки могут обмениваться недвижимостью и деньгами, договариваться о ценах

Элементы управления игрой

№	Элемент	Наличие	Комментарий
1	Игровые вводные, кейсы	–	Только базовые правила, кейсов как таковых нет
2	Ограничения и возможности	+	Нельзя строить дома, пока не собрана вся группа одноцветных участков. Находясь в тюрьме, игрок пропускает свой ход. Можно закладывать недвижимость, получая деньги
3	Время	–	Нет формального таймера на ход. Есть только среднее расчётное время партии
4	Пошаговость	+	Чёткая раундовая структура. Каждый ход: бросок кубиков → движение фишки → действие (покупка/аренда/штраф/событие). Ходы по очереди

Элементы неопределённости и вариативности

№	Элемент	Наличие	Комментарий
1	Множественные исходы	+	Игроки могут с разной степенью риска покупать, строить, закладывать, торговать — исход зависит от накопленного богатства и удачи
2	Внешние воздействия	+	Карточки «Шанс» и «Общественная казна» содержат неожиданные события: дополнительные доходы или расходы, передвижение фишки, тюремное заключение, налоги
3	События	+	Карточки «Шанс» предъявляют немедленные требования к игроку
4	Рандомайзеры	+	Два шестигранных кубика (бросок определяет, на сколько клеток и куда попадёт игрок)
5	Скрытые вводные	+	Неизвестно, какая карточка будет вытянута из колод «Шанс» и «Общественная казна»

Краткие выводы, которые можно сделать по игре «Монополия» в рамках классификации игровых элементов

- Сильные стороны: игра предлагает насыщенный ресурсно-экономический опыт (покупка, продажа, аренда, строительство), поддерживаемый аукционами и торгом. Неопределённость высока благодаря двум кубикам и карточкам событий, что делает каждую партию непредсказуемой. Визуализация чёткая: поле, фишки, дома и отели наглядно показывают прогресс игроков.
- Отсутствует: целый пласт социально-коммуникационных элементов — командное взаимодействие и голосование, так как игра сугубо соревновательная. Нет и формальных рейтингов, цели подчинены задаче разорения конкурентов. Обратная связь остаётся неформальной.
- Управление игрой простое и понятное: пошаговая структура с чёткими правилами. Жёстких временных ограничений на ход нет, «Монополия» — игра скорее стратегическая, чем динамическая.
- Роль случайности в «Монополии» значительно выше, чем во многих других стратегических играх. Броски кубиков и карточки могут дать необоснованное преимущество игроку. Это одновременно и создаёт азарт, и вызывает критику за недостаточную «честность». Именно этот высокий уровень неопределённости стирает грань между «Монополией» и чисто азартными играми, где навык уступает место удаче.

Таким образом, «Монополия» представляет собой классический пример игры, в которой экономическая стратегия сталкивается с социальной динамикой торга и высоким влиянием случайности. При этом правила игры достаточно просты. Такое сочетание обеспечивает «Монополии» долгую жизнь и мировую популярность, но одновременно порождает и критику за несправедливость, вызванную чрезмерной ролью везения.