



на клетке этого земельного участка на ячейку с соответствующим номером.

Игрок может строить следующее по номеру предприятие только при условии, что все предшествующие ему предприятия построены и не заложены.

На каждом земельном участке не может быть построено несколько одинаковых предприятий и общее число предприятий не может быть больше четырех! Переставлять фишки предприятий с одних клеток на другие нельзя!

ПРОДАЖА СОБСТВЕННОСТИ

Игрок может устроить аукцион и продать один или несколько своих земельных участков со всей находящейся на них собственностью другим игрокам за любую, установленную им цену. Если желающих купить нет, аукцион считается несостоявшимся.

Если игрок купил земельный участок с заложенными предприятиями, то долг банку переходит на него, а предприятия остаются заложенными.

ЗАЛОГ СОБСТВЕННОСТИ

Если игроку нужны наличные деньги, он может заложить свою собственность. Игрок может закладывать предприятия, только начиная с самого большого по номеру. Игрок может заложить любое количество предприятий на одном или нескольких своих земельных участках. Игрок получает из банка игры сумму, обозначенную на карточке земельного участка в таблице «**Собственность**» в графе «**Залог**» напротив названия предприятия, а на соответствующей клетке игрового поля кладет это предприятие на бок.

Заложенное предприятие не приносит владельцу прибыли. Прибыль и арендная плата с участка, где находятся заложенные предприятия платится такая, как будто этих предприятий там нет.

Если все предприятия на участке заложены или таковых не имеется, игрок может заложить сам земельный участок. При этом игрок получает из банка игры стоимость залога на землю, а карточка земельного участка кладется рубашкой вверх до тех пор, пока не будет выкуплена.

С заложенного земельного участка игрок также не получает ни прибыли, ни арендной платы.

Чтобы выкупить заложенную собственность у банка, игроку в дальнейшем придется заплатить на 10% больше, чем он получил под залог!

Для удобства на обратной стороне карточки указана сумма выкупа земельного участка с учетом дополнительных 10%.

Выкупать заложенную собственность игрок должен, начиная с земельного участка, а затем последовательно в соответствии с возраста-

нием номеров предприятий, на нем расположенных.

БАНКРОТСТВО

Если игрок, даже заложив всю свою собственность, не собрал нужной суммы для оплаты чего-либо, то он объявляется банкротом и выбывает из игры. Его фишка убирается с игрового поля.

Если игрок обанкротился, не сумев заплатить арендную плату другому игроку, то он отдает все свои наличные деньги этому игроку. Игрок, не получивший арендную плату в полном объеме, может получить в свою собственность все или некоторые по своему выбору земельные участки проигравшего со всеми находящимися на них предприятиями. При этом он должен сразу же полностью выкупить их у банка.

Участки, которые не выкупил этот игрок, выставляются им на аукцион по очереди. Их могут купить другие игроки. Стартовая цена каждого земельного участка равна залоговой стоимости этого участка со всеми предприятиями плюс 10%. Игрок, проводящий аукцион, получает разницу в цене, а банк получает обратно свой кредит плюс 10%.

Карточки участков, не купленных на аукционе, возвращаются в банк игры, а все предприятия на них сносятся за счет банка. Их фишки убираются с поля.

Если игрок обанкротился, попав на клетку «ОБЩЕСТВО» или «БИЗНЕС», то его наличные деньги отправляются в банк, а аукцион его заложенных земельных участков и предприятий проводит банкир по описанным выше правилам.

РАЗНОЕ

Игроки не могут брать деньги в долг друг у друга. Кредиты выдаются только банком и только под залог собственности!

Игрокам запрещается строить предприятия на земельных участках друг друга и организовывать акционерные общества (строить в складчину).

Построенные игроком предприятия не могут быть проданы банку и другим игрокам! Они могут быть только заложены, снесены за 5 таллеров каждый или выставлены на аукцион вместе с земельным участком.

При расчетах все суммы меньше 0,5 таллера округляются в меньшую сторону, а от 0,5 до 0,9 таллера округляются в большую сторону.

Если где-то при получении суммы не оговорена уплата налогов, то игрок производить ее не обязан!

КОНЕЦ ИГРЫ

Выигрывает тот, кто остался один на игровом поле!



© Автор и разработчик игры Олеса Емельянова. 2002 г.

© Дизайн и верстка комикс студия «Анубис». 2004 г.

КАПИТАЛ

Капитал — это не только созданные человеком ресурсы, используемые для производства товаров и приносящие доход, но и внутренние качества человека, его знания и опыт. И то, и другое необходимо, для того чтобы стать победителем в этой игре!

ДОСТОИНСТВА ИГРЫ

Эта экономическая игра познакомит школьников с различными отраслями промышленности и их структурой, а также с природными ресурсами и понятиями первичного и вторичного производства.

Игра рассчитана на количество игроков от 2 до 6 и предназначена для детей и их родителей в возрасте от 9 до 101 года.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Стать богатейшим игроком, покупая земельные участки и строя на них свои предприятия!

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле состоит из клеток, расположенных по кругу. По углам игрового поля расположены специальные клетки: клетка «СТАРТ», стрелка на которой указывает направление движения фишек игроков, и по 3 клетки «БИЗНЕС» и «ОБЩЕСТВО». Остальные клетки представляют собой земельные участки. На каждом участке указано название расположенного там населенного пункта и стоимость этого участка земли в таллерах. Также на каждом земельном участке имеются 4 пронумерованных прямоугольника, предназначенных для строительства предприятий одной отрасли промышленности. На то, какая именно отрасль может быть развита на данном земельном участке, указывает цветная полоса над клеткой и название населенного пункта.

На игровом поле также выделены места для карточек «БИЗНЕС» и «ОБЩЕСТВО».

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры игроки должны договориться, играют они с налоговой системой или без нее. В последнем случае все налоговые выплаты в игре отменяются, а из стопки «Бизнес» изымаются карточки: «Новая экономическая политика» и «Новое правительство».

Карточки «БИЗНЕС» и «ОБЩЕСТВО» сложите в две отдельных стопки, тщательно перемешайте каждую и положите рубашкой вверх на соответствующее место игрового поля.

Фишки предприятий, карточки земельных участков,

рассортированные по цвету — лосы, монеты, разложенные по номиналу, и карточку «Президент» поместите в банк игры. Он располагается вне игрового поля так, чтобы банкиру было удобно вести расчеты.

Банкира выбирают по договоренности или по жребию. Он может как участвовать в игре, так и просто вести расчеты с игроками. Если банкир является участником игры, он должен хранить свой личный капитал отдельно от банковских капиталов. Банкир имеет привилегии — он не платит за бизнес-консультации.

Перед началом игры банкир выдает каждому участнику его первоначальный капитал — 1 тысячу таллеров. Банкир должен следить за тем, чтобы в банке игры всегда были наличные таллеры, и имеет право обменять несколько тысяч таллеров, начиная с 3 000, находящихся на руках у игрока в виде монет, на чек. При этом банкир выписывает его от руки и заверяет собственной подписью. При необходимости игрок в любой момент игры может обналичить чек в банке или расплатиться им.

Каждый из игроков выбирает себе фишку и ставит ее на клетку «СТАРТ» игрового поля.

ХОД ИГРЫ

Игроки ходят по очереди, установленной по договоренности или по жребию. В свой ход игрок может выполнить следующие действия строго в приведенной ниже последовательности:

1. Переместить фишку по игровому полю и выполнить все действия, связанные с попаданием на клетку (обязательно).
2. Провести разведку полезных ископаемых на одном или нескольких своих участках (по желанию).
3. Построить любое число предприятий на своих земельных участках (по желанию).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

В начале своего хода игрок бросает сразу два кубика и переставляет свою фишку в направлении, указанном стрелкой, на число клеток, равное сумме выпавших значений. На одной клетке игрового поля может одновременно находиться любое число фишек игроков.

Если на обоих кубиках выпали одинаковые значения, то игрок переставляет свою фишку по игровому полю, выполняет необходимые действия, после чего должен снова бросить кубики и сделать внеочередной ход. Если у игрока и в этот раз выпали на обоих кубиках одинаковые значения, то он делает последний третий ход и платит в банк игры штраф в размере 10 таллеров за превышение скорости.



КЛЕТКИ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Здесь перечислены возможности и обязанности игрока, связанные с попаданием его фишки на определенную клетку игрового поля.

ЗЕМЕЛЬНЫЙ УЧАСТОК

Если этот участок еще не принадлежит ни одному из участников игры, то игрок может приобрести его по цене, указанной рядом с названием населенного пункта на игровом поле. Он платит деньги в банк игры и банкир выдает ему соответствующую карточку.

Если игрок хочет сначала посмотреть карточку земельного участка, а потом уже решить, будет ли он его приобретать, то он должен заплатить за бизнес-консультацию в банк игры 5 таллеров, после чего может прочитать информацию на карточке и потом принять решение. Как уже было сказано, банкир за бизнес-консультации не платит.

Если игрок отказался от приобретения свободного земельного участка, то он в этот же ход становится ведущим

участка в таблице «Арендная плата и прибыль» и зависит от количества предприятий, построенных на нем, а также наличия в этой отрасли конкурентов у владельца.

Хозяин земельного участка является монополистом в отрасли, если на игровом поле нет предприятий этой отрасли, принадлежащих другим игрокам, или если ни у одного из игроков эта отрасль не достигла такого же или большего развития (степень развития отрасли зависит от числа незаложенных предприятий на земельном участке). В этом случае размер арендной платы следует смотреть в графе «Монополия».

Если хозяин участка не единственный владелец предприятий в этой отрасли, то есть хотя бы у одного из игроков на его земельном участке столько же или больше незаложенных предприятий этой отрасли, то размер арендной платы следует смотреть в графе «Конкуренция». Предприятия, отмеченные на карточках земельных участков звездочкой, имеют более широкий круг конкурентов. Так конкурируют между собой все транспортные компании (железная дорога, водный транспорт и воздушный транспорт) и все ювелирные заводы и магазины (вне зависимости от того, на каком участке они были построены).

Предприятия, принадлежащие одному игроку, не являются конкурентами!

Аренда платится только за незаложенные предприятия и земельные участки. Размер арендной платы указан в графе последнего по номеру незаложенного предприятия, находящегося на этом участке. Арендная плата за ниже стоящие предприятия отрасли уже входит в эту сумму.

Например, фишка игрока остановилась на принадлежащей другому игроку клетке «КОРОВИНО» и на этой клетке есть ферма. А город «ЛУГОВАЯ» принадлежит третьему игроку, и в нем построены ферма и молокозавод. Следовательно, промышленность в Луговой более развита и составляет Коровину конкуренцию. Игрок-арендатор должен заплатить сумму, указанную в графе «Конкуренция» напротив фермы, то есть 40 таллеров.

Если вследствие природных катаклизмов на земельном участке игрока разрушено одно или несколько предприятий, то, пока они не восстановлены, работают только предприятия с номерами меньше разрушенных, и только они приносят хозяину прибыль.

Получив арендную плату, владелец земельного участка, не дожидаясь своего хода, должен заплатить в банк игры 10% налог с прибыли (если налоговая ставка в процессе игры не изменилась, а прибыль превысила 10 таллеров). Так в приведенном выше примере хозяин земельного участка должен заплатить в банк игры 4 таллера.

Игрок может попробовать уклониться от уплаты налога. В этом случае он должен заявить о своем желании другим игрокам и бросить один кубик:

Если выпало нечетное значение, ему это удалось.

Если выпало четное значение, то нарушение было замечено налоговой полицией. Игрок должен заплатить штраф в размере 50% от утаенной прибыли.

Прибыль в размере меньше 10 таллеров налогом не облагается!

Если у арендатора нет в наличии нужной суммы, смотри «ЗАЛОГ СОБСТВЕННОСТИ».

Если земельный участок, на котором остановилась фишка игрока, уже ему принадлежит, то игрок может сра-



Арендная плата и прибыль, таллеры			
№	Вид собственности	Монополия	Конкуренция
0	Земля	3	
1	Ферма	80	40
2	Молокозавод	170	85
3	Машинозавод	400	200
7	Сеть магазинов	1 000	500

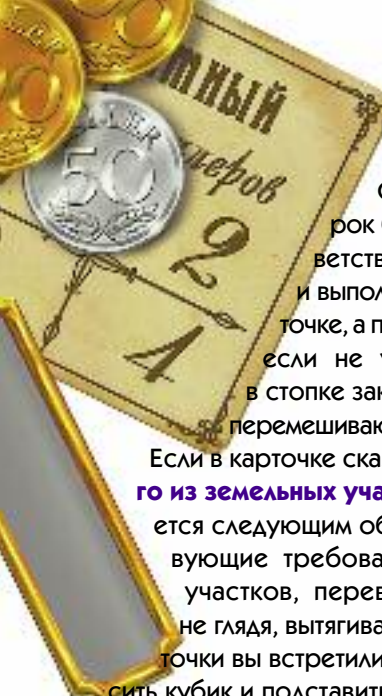
Собственность, таллеры			
№	Вид собственности	Стоимость	Залог
0	Земля	70	35
1	Ферма	100	50
2	Молокозавод	300	150
3	Машинозавод	600	300
7	Сеть магазинов	900	200

аукциона и предлагает другим игрокам приобрести этот участок. Стартовая цена земельного участка, выставленного на аукцион, равна его стоимости, указанной на игровом поле + 10 таллеров. Если ведущему аукциона удалось продать земельный участок, то он, получив деньги от покупателя, отдает в банк игры стоимость участка, указанную на игровом поле, а остальное оставляет себе. Полученная сумма не облагается налогом! Покупатель получает карточку земельного участка, но что-либо на нем строить он имеет право только в свой ход.

Если земельный участок, на котором остановилась фишка игрока, уже приобретен другим игроком, то игрок должен заплатить арендную плату. Если на земельном участке ничего не построено, то игрок платит 3 таллера арендной платы вне зависимости от стоимости участка и находящихся там природных ресурсов. Владельцы пустующих земельных участков не являются друг другу конкурентами!

Если на земельном участке построено одно или несколько предприятий, то размер арендной платы указан на карточке соответствующего земельного






зу переходить к другим действиям или просто отдохнуть.

«БИЗНЕС» и «ОБЩЕСТВО»

Остановившись на этой клетке, игрок берет верхнюю карточку из соответствующей стопки на игровом поле и выполняет то, что написано на этой карточке, а потом отправляет карточку в сброс, если не указано другое. Если карточки в стопке закончились, то карточки из сброса перемешиваются и снова кладутся на поле.

Если в карточке сказано, что событие касается **одного из земельных участков**, то этот участок определяется следующим образом: все карточки, соответствующие требованиям незаложенных земельных участков, переворачиваются, и другой игрок, не глядя, вытягивает одну из них. Если в тексте карточки вы встретили значок «», то вы должны бросить кубик и подставить выпавшее значение в текст карточки. Цифры рядом с этим значком — это значения, соответствующие той или иной ситуации.

«СТАРТ»

Каждый раз, когда фишка игрока останавливается или проходит через эту клетку, игрок перед тем, как осуществить другие действия, включая связанные с попаданием на клетку, должен подвести итог круга и получить прибыль.

Прибыль игроку приносит вся его незаложенная собственность. Игрок должен посмотреть на каждой карточке земельного участка размеры прибыли по таблице **«Арендная плата и прибыль»**. Подсчет прибыли с каждого земельного участка производится так же, как подсчет арендной платы, описанный выше. Игрок должен учитывать наличие конкурентов и степень развития отрасли. Доход от всех земельных участков суммируется, а прибыль игрок получает из банка игры.

После этого он должен заплатить в банк игры 10% налог (если налоговая ставка в процессе игры не изменилась). Игрок может попробовать уклониться от уплаты налога на прибыль по описанным выше правилам.

РАЗВЕДКА ПОЛЕЗНЫХ ИСКОПАЕМЫХ

Не все полезные ископаемые еще найдены геологами, поэтому игрок может попытаться удачу и, например, поискать нефть в Дубравине, золото в Наумове или алмазы в Коровине.

Искать нефть, золото или алмазы можно на тех земельных участках игрока, где этих полезных ископаемых по официальным данным нет. В банке игры есть всего по 2 карточки ненайденных месторождений каждого вида. Игрок может попытаться их найти только при условии, что они еще не найдены другими игроками.

Игрок, решивший искать полезные ископаемые, сообщает другим игрокам, где и что он собирается искать. Затем платит в банк игры:

- 10 таллеров, если он ищет нефть;
- 20 таллеров, если ищет золото;
- 30 таллеров, если ищет алмазы.

После этого игрок бросает кубик. При выпадении «6» искомое полезное ископаемое обнаружено, игрок получает из банка игры карточку земельного участка с названием полезного ископаемого. Если в банке игры 2 такие карточки, то банкир переворачивает их рубашкой вверх, а игрок, не глядя, вытягивает одну из них.

Если игрок собирается разрабатывать найденное месторождение, то он должен заплатить по 5 таллеров за снос каждого предприятия на этом участке, если таковые имеются. При этом заложенные предприятия должны быть выкуплены! Только после этого карточка месторождения кладется поверх карточки земельного участка так, чтобы было видно его название, а на эту клетку игрового поля кладется цветная полоса соответствующей отрасли.

Если игрок пока не может позволить себе начать разработку найденных полезных ископаемых, то карточка месторождения кладется под карточку земельного участка. При этом изменяется только залоговая стоимость самой земли!

За один ход игрок может послать геологические экспедиции на несколько своих земельных участков. Каждая экспедиция оплачивается отдельно и занимается разведкой только одного вида ископаемых и только на одном участке. На каждом земельном участке игрок может попытаться найти каждый вид полезных ископаемых один раз за ход. Так если игроку не удалось найти золото, например, в Ткачевске, то следующую попытку искать здесь золото он может предпринять на следующий ход, а в этот может попытаться найти там нефть или алмазы.

СТРОИТЕЛЬСТВО ПРЕДПРИЯТИЙ

В свой ход игрок по своему желанию может на одном или нескольких своих земельных участках построить столько предприятий, сколько ему позволяют наличные средства. Также игрок может закладывать одни предприятия и земельные участки (смотри «ЗАЛОГ СОБСТВЕННОСТИ») и строить на эти деньги другие.

На земельном участке игрок может строить предприятия только в последовательности, указанной в таблице. Отрасль развивается постепенно, и по условиям этой игры должна полностью себя обеспечивать сырьем на всех этапах производства.

Стоимость строительства предприятия указана на карточке соответствующего земельного участка в таблице **«Собственность»** напротив названия предприятия. Цена, указанная в графе **«Стоимость»**, соответствует цене одного предприятия и не включает в себя стоимость предшествующих предприятий, обеспечивающих его работу.

После того, как игрок заплатит деньги за строительство в банк игры, он получает фишку предприятия и устанавливает

