Эта увлекательная игра является прекрасным способом времяпрепровождения в кругу семьи, друзей и близких. Игра способствует таких деловых качеств как собранность, наблюдательность, творческая активность, фантазия, умение быстро ориентироваться в ситуации и верно выбрать решение. Игра предназначена для обучения основам коммерческой деятельности, развития навыков быстрого счета и просчета экономических ситуаций, дает возможность приобрести некоторый запас слов английского языка.

Принадлежности игры

1. Игровое поле
2. Карты:
	1. Карточки фирм – 29 шт.
	2. Карточки INFLUENCE OF SOCIETY (“IS”) – Влияние сообщества – 11 шт.
	3. Карточки FATE (“F”) – Судьба – 20 шт.
	4. Сооружения:
		1. WORKSES – заводы – 16 шт.
		2. HOTELS – отели – 20 шт.
		3. CINEMAS – кинотеатры – 10 шт.
		4. FACTORIES – фабрики – 15шт.
		5. HOUSES – дома – 15шт.
		6. BARS – бары – 6 шт.
	5. Квитанции:
		1. INSURANCE – страховка – 18 шт.
		2. TRAIL – судебный процесс – 2х18 шт.
		3. CREDIT – кредит – 10 шт.
	6. Вспомогательные карточки:
		1. FILMS – фильмы – 6 шт.
		2. ESPIONAGE – шпионаж – 6 шт.
		3. SHARE LIST – фондовая курсовая таблица – 10 шт.
	7. SHARES – акции биржи – 18шт.
	8. CONTROBAND – контрабанда – 18 шт.
	9. Акции фирм – 70 шт.
3. Банковские жетоны (деньги):
	1. Достоинством 1 – 20шт.
	2. Достоинством 5 – 20шт.
	3. Достоинством 10 – 20шт.
	4. Достоинством 50 – 20шт.
	5. Достоинством 75 – 20шт.
	6. Достоинством 100 – 20шт.
4. Кубики – 2 шт.
5. Фишки – 6 шт.

Примечание: на квитанциях INSURANCE и TRAIL делаются надрезы

Правила игры

В игре могут учувствовать от двух до шести игроков одновременно. Все атрибуты игры раскладываются на отведенные для них места на середине поля, а карточки фирм и их акции – на соответствующие им клетки игрового поля. Каждый игрок выбирает себе фишку и получает начальный безвозмездный кредит в размере 700.

Один из игроков назначается исполняющим обязанности банкира. Отделив свой личный капитал от банковского , он осуществляет банковские операции от лица банка. Если в банке нет денег, то он обязан выплачивать игрокам требуемые выплаты имуществом по номинальной стоимости, по усмотрению игрока кредитора, в следующей последовательности: акции биржи – сооружения – фирмы.

Фишки выстраиваются на линии BEGINNING – начало. Играющие, бросая по очереди кубик, передвигают свои фишки по клеткам игрового поля и следуют указанным на них предписаниям. Все операции, связанные с клетками, на которой остановилась фишка, игрок обязан производить сразу же, до броска кубиков следующим игроком. Все другие коммерческие следки (по своей инициативе) игрок может производить только перед своим очередным ходом.

Выбросив «дубль» (одинаковое количество очков на обоих кубиках) игрок получает право на повторный ход. Игрок, походивший чужой фишкой, бросивший кубик вне очереди, неправильно расплатившийся с банком или соперником, уличённый в подсказке или других нарушениях правил, штрафуется в размере 20. При этом деньги выплачиваются тому, чьи права были ущемлены.

Клетки игрового поля можно разделить на три категории: фирмы, приносящие доход; ситуации, предписания и предложения; слияние сообщества и судьбы.

Часть клеток и карточек осуществляют или предлагают нелегальные виды деятельности. Об этом свидетельствует указанная на них надпись: POLICE CONFISCATION – полиция, конфискация. Это означает, что игрок, решившись заняться нелегальным бизнесом, теряет все приобретённые в этой сфере ценности, попав на клетку POLICE – полиция, или POLICE SHERIFF – полиция, шериф. Банковские жетоны и другое имущество конфискации не подлежит.

ЦЕЛЬ ИГРЫ – разбогатеть, став владельцем наибольшего количества фирм и других ценностей и разорить своих соперников.

Фирмы

На фирмах указана их стоимость COST и приносимый ими доход RETURNS, например 60 R 20. Попав на фирму, игрок получает право купить её. Став её владельцем, оплатив её стоимость банку, получив карточку фирмы и положив её лицевой стороной вверх, перед собой, игрок получает доход от этой фирмы при попадании на неё фишек соперников. Если игрок отказывается покупать фирму, то она продается с аукциона (кто больше заплатит).

Аукцион проводит банкир. Начиная с номинальной стоимости цена фирмы поднимается, а при отсутствии желающих купить фирму, снижается. Покупать на аукционе можно только за наличные деньги. Перепродавать и закладывать имущество во время аукциона нельзя.

Фирмы одного цвета, одной отрасли промышленности, принадлежат одной монополии. Монополист (владелец всех фирм монополии) имеет право строить на клетках монополии сооружения, которые приносят ему дополнительный доход. Стоимость сооружений и приносимый ими доход указан на фирмах. Например, надпись WORKSES 4Х50 R 50 означает, что каждая фирма данной монополии имеет право строить 4 завода, каждый стоимостью 50 и приносящий доход 50. После строительства клетка приносит суммарный доход, который складывается из дохода фирмы и построенных сооружений. Кроме того, доход клетки умножается на число, кратное количеству фирм одной монополии, находящихся у одного владельца. Например, 2 фирмы одной монополии приносят двойной доход, три – тройной и т.д.

Право на строительство на своей клетке получает каждый играющий, даже если он не является монополистом, при попадании своей фишки на эту клетку.

Владелец фирм имеет право их менять, продавать соперникам по договорным ценам и закладывать в банк. При этом фирмы и их сооружения разделению не подлежат и рассматриваются как единое целое.

Закладывая фирму в банк, её владелец получает половину её стоимости и имеет право выкупа, доплатив ту же сумм + 10%. Карточка заложенной фирмы переворачивается стороной вниз и дохода фирма не приносит. Строиться на этой клетке нельзя, а монополия считается неполной. Заложенная собственность не может быть ни продана, ни обменяна – она меняет владельца только в случае его разорения. Нелегальные фирмы закладывать нельзя.

Монополия, а также её составные части (две и более фирм) при смене владельца неразделимы, т.е. игрок, имеющий монополию или две и более фирм одной монополии, может их менять или продавать другому только как единое целое. Фирмы монополий рассматриваются как отдельные единицы только при покупке из банка, до того как они не соединились у кого-нибудь из игроков.

Разорение наступает тогда, когда игрок должен больше, чем он может выплатить. В этом случае он отдает все свои ценности в банк, а деньги – кредитору, и выходит из игры. Банк выплачивает кредитору стоимость ценностей разорившегося по номиналу и продает их игрокам с аукциона.

Монополии и фирмы одного цвета в свою очередь объединяются в супермонополии, на которые распространяются все права монополий.

Супермонополии

# Военная супермонополия (5 фирм):

Монополия MUNITIONS INDUSTRY – Военная промышленность (4 фирмы). Доход фирм зависит от карточек “IS”. WAR – война R=2, PEACE – мир R=0. Например, владелец военной фирмы получил карточку WAR, кладет её перед собой и получает двойной доход до тех пор, пока кому-нибудь из участников игры не достанется карточка PEACE. Первая карточка при этом возвращается в колоду “IS”. Если игрок, получивший вторую карточку, не имеет военной фирмы, то она тоже возвращается в колоду “IS”.

LANDING – десант (см. пояснение к фирмам MINERAL INDUSTRY).

# Супермонополия добывающей промышленности (5 фирм):

Монополия MINERAL INDUSTRY – добывающая промышленность (4 фирмы). OCCUPATION – оккупация – означает, что часть дохода этих фирм отдается при попадании на клетку LANDING ей владельцу (с одной фирмы 70).

LAND-OWNERSHIP – землевладение. Землевладелец получает проценты стоимости фирм и построек соперника, попавшего на эту клетку (за одну фирму – 20). Плата взымается только с фирм, обладающих правом строительства.

# Супермонополия развлекательного бизнеса (5 фирм):

Монополия CINEMATOGRAPHIC – кинопромышленность (2 фирмы). При попадании на кинофирмы соперники перекладывают верхнюю карточку колоды FILMS под низ колоды, не открывая её. Когда же на фирму приходит её владелец, то сняв верхнюю карточку этой колоды, он несет убыток или получает доход от выпущенного им фильма. Для монополиста кинобизнеса эти суммы удваиваются, для супермонополиста – умножаются на количество фирм супермонополии.

Монополия MUSICAL CENTER – музыкальный центр (2 фирмы).

ROCK BAND – это группа – находится в колоде “F”. Действует по принципу фирмы. Владелец карточки перед каждым ходом имеет право класть её на любую их клеток “F” , “IS”, если на них и на ней самой не находится каких-либо фишек.

# Супермонополия нелегального бизнеса (9 фирм):

Монополия NIGHT CLUBS – ночные клубы (2 фирмы).

POLICE SHERIFF - полиция, шериф. Владелец клетки, став шерифом, конфискует в свою пользу все нелегальные фирмы и виды деятельности. Сама карточка шерифа, вследствие злоупотребления властью, также конфискуется на клетке POLICE.

ESPIONAGE – шпионаж. Функция карточек ESPIONAGE аналогична функции карточек FILMS (см. пояснение к фирмам CINEMATOGRAPHIC), с той лишь разницей, что все операции с ними проделываются после пересечения клетки ESPIONAGE.

RACKET – рэкет. Рэкетир забирает часть суммы доходов попавших на эту клетку соперников ( с одной фирмы – 20).

MAFIA – мафия ( 4 карточки). Находится в колоде карточек “F”. Играющий заплатив за карточку, становиться крестным отцом мафии. Она дает право взымать плату с соперника при одновременном попадании с ним на одну клетку игрового поля.

Надпись APPROPRIATION – присвоение – означает, что если оба соперника при этом владеют карточками MAFIA, то они вступают в поединок, победитель которого определяется при помощи игральных кубиков (кто больше очков выбросит). Кубики играющий бросает столько раз, скольким карточками MAFIA он обладает, а в расчет принимается разовый максимальный результат. Победитель забирает себе карточки MAFIA соперника и взымает с него положенную плату.

Аналогичный поединок происходит между крестным отцом мафии и фирмой, на которую он попадает, если эта фирма из той же супермонополии, фирмами которой владеет обладатель карточки MAFIA, или она относится к нелегальному бизнесу. В данном случае количество бросков кубика увеличивается настолько, сколько фирм этой супермонополии имеют соперники. Победитель вместе с причитающийся ему платой присваивает себе все карточки MAFIA и фирмы этой супермонополии соперника.

Если фишка крестного отца встретилась с фишкой соперника на клетке фирмы, принадлежащей этому же сопернику, то между ними тоже происходи поединок , даже если у владельца карточки MAFIA нет фирм данной супермонополии.

Возможна ситуация, когда на одну клетку станут три и более соперников. В этом случае все учувствуют в поединке, располагая каждый своими потенциальными возможностями, бросая кубики по очереди.

Карточки MAFIA отделяются от супермонополии нелегального бизнеса, если поединок происходит с фирмами других супермонополий.

# Отдельные монополии и фирмы:

Монополия MOTOR INDUSTRY – автомобильная промышленность (3 фирмы).

Монополия BUILDING INDUSTRY – строительная индустрия (3 фирмы).

FOOTBALL – футбол (4 команды). PRIZE – приз, LOSING – проигрыш. Вытащив карточку PRIZE к колоде “IS” владелец футбольной команды получает указанную сумму от владельцев других команд. За некупленные команды выплачивает банк. Команды в монополию не обединяются и закладывать их нельзя.

Ситуации, предписания и предложения

STOCK EXCANGE – биржа. Игрок, попавший на биржу, имеет право приобрести акции биржи – SHARES. Стоимость акций указана на карточках SHARE-LIST, которые постоянно перекладываются при попадании на биржу игроков. Тем самым меняется курс акций. Владелец акции имеет право продать её пот текущему курсу банку или по договорной цене сопернику. Владелец акции получает право на получении доходов от биржи ( по принципу фирмы). Доход от акции равен её стоимости на данный момент.

На бирже также продают акции фирм (см. раздел акции фирм).

CREDIT – кредит. Игрок получает право на кредит. Взяв нужную сумму и получив удостоверяющие кредит квитанции, он обязан вернуть эту сумму в банк + 10% обойдя один круг при пересечении клетки CREDIT. В случае необходимости, разрешается продлить кредит максимум еще на 2 круга. В этом случае за каждый последующий круг добавляются соответственно 20% и 30%, т.е. обойдя три круга, надо будет вернуть занятую сумму + 60%. Игрок, не вернувший кредит, не имеет право повторного кредита, попав на клетку CREDIT.

CONTROBAND – контрабанда. Клетка предоставляет возможность заняться контрабандисткой деятельностью. Купив выбранное количество контрабандного груза, игрок, доставив его (вернувшись на ту же клетку), реализует его по более высокой цене. Эту операцию можно повторять сразу же и многократно. Опасность в том, что игрок, имея на руках контрабандный груз, подвергается опасности его конфискации.

TAX – налог. Играющий платит в банк налог в размере 10% от получаемого им (для упрощения расчета от каждой фирмы по 20) дохода. Нелегальные виды деятельности при этом не учитываются.

GO TO THE PARK – ступай в парк.

PARK – парк. PASS – пропусти. Играющий пропускает один ход.

PRIZE – приз.

PAY – зарплата. Игрок, пересекший эту линию, имеет право на получение зарплаты.

POLICE – полиция. Конфискует все нелегальные фирмы и виды деятельности. Игрок отправляет на клетку PRISON, а конфискованное имущество продается с аукциона.

PRISON – тюрьма. Игрок, попав в тюрьму, дохода от своих фирм не получает. Отсидев в тюрьме – пропустив три хода он перед выходом обязан заплатить штраф. Находясь в тюрьме, игрок может попытаться выйти из неё досрочно, выбросив дубль в один и трех пропускаемых ходов. При этом штраф не платится.

INSURANCE – страховка. Клетка предоставляет возможность застраховать свои фирмы, заплатив за это половину их стоимости на настоящий момент. Страховку удовлетворяют квитанции INSURANCE, которые одеваются на карточки фирм. Теперь, в случае непредвиденной угрозы потери фирмы (опасность разорения, бедствие и т.п.), а также в случае некредитоспособности, игрок получает 100% её стоимости на данный момент. Например, застраховав фирму, когда на ней не было построек, в случае неплатежеспособности, игрок получает стоимость фирмы с учетом построенных сооружений. За заложенные фирмы страховка не выплачивается. При продаже и обмене фирм за ними сохраняется право страховки. Нелегальные фирмы не страхуются.

TRAIL. Дает возможность игроку начать судебный процесс против фирм соперников. Заплатив в банк стоимость фирмы соперника, надев на ней квитанцию, а корешок квитанции оставив себе, игрок получает эту фирму в случае выпадания ему в колоде “IS” карточки MEET A CASSATION – удовлетворить кассацию. Если ему выпадает карточка DISMISS A CASSATION – отклонить кассацию, квитанция, без возмещения стоимости, возвращается в банк. Стоимость фирм определяется на момент начала процесса, её дальнейший рост не учитывается, т.е. начав процесс с фирмой без сооружений и без монополий, игрок, выиграв процесс, может получить её вместе со всей супермонополией и сооружениями. За нелегальные фирмы судиться нельзя.

# Карточки “IS” INFLUENCE OF SOCIETY – влияние общества

Карточки “IS” складываются в колоду и кладутся на отведённое для них на игровом поле место лицевой стороной вниз. При попадании фишек на клетки “IS” снимается верхняя карточка колоды и выполняются ей предписания. Если другого не требуют условия, карточка после этого возвращается вниз колоды.

CRISIS – кризис. 2 каточки. 1 – доходы игрока уменьшаются на 50% (½), 2 – увеличиваются на 50% (1 ½). При выпадании одной из них, карточка кладется перед получившим её игроком и действует до тех пор, пока он или его соперник не вытянут другую карточку CRISIS, которая сразу начинает действовать аналогично первой. При этом первая карточка возвращается в колоду.

TAX. 2 карточки. Изменяют действие клетки TAX по принципу карточек CRISIS. (Для упрощения расчета при TAX 20% от каждой фирмы берется 40).

DISASTER – бедствие. Игрок теряет первую по направлению движения принадлежащую ему фирму (супермонополию или её составную часть).

INHERITANCE – наследство. Игрок получает первую, считая против движения, не принадлежащую ему фирму (супермонополию или её часть) в том виде, в каком она есть у соперника.

# Карточки “F” FATE – судьба

BANKER – банкир. Представляется возможность стать владельцем банка. Для этого следует заплатить в банк половину стоимости всех имеющихся на данный момент в банке фирм и сооружений. Затем все имеющиеся в банке деньги распределяются между другими игроками поровну. Игрок, став банкиром, берет себе карточку BANKER и начинает выполнять функции банка, сменив ранее выполнявшего обязанности банкира. Банкир отвечает за деятельность банка всем своим капиталом. Происходит слияние денег банка и банкира. Если игрок отказывается купить банк, то он продается с аукциона.

Банкир имеет право покупать банковское имущество за половину его стоимости, выплачивая деньги соперникам поровну. Он освобождается от всех сделок и расчетов с банком. В случае неплатежеспособности, он может расплачиваться имуществом банка по половине номинальной стоимости.

Тюрьма действует на банкира также как и на других игроков, только он освобождается от штрафа и с него не снимаются обязанности расчетов банка с другими игроками. После разорения банкира банк продается с аукциона.

BANK HOLD-UP – ограбление банка. Предоставляется возможность ограбить банк. Игрок, заплатив в банк и получив карточку BANK HOLD-UP , в случае, если в колоде “F” ему выпадает карточка SUCCESS – удачно, получает все деньги банка. Карточка BANK HOLD-UP подвержена конфискации. Если игрок отказывается её покупать, то она продается с аукциона.

SPACE PROGRAME – космическая программа. Находится в карточках “F”. Дает возможность вложить средства в космическую программу, которая, в случае успешного завершения (выпадания тому игроку второй карточки SPACE PROGRAME) приносит доход. Если же вторая карточка выпадает сопернику, и он её покупает, то первая возвращается в колоду каточек “F” без какой-либо компенсации первому игроку. Если игрок отказывается покупать эти карточки, то они идут с аукциона.

MEDICAL TREATMENT – лечение.

FINE – штраф.

ROBBERY – ограбление.

EXPENSES – расходы.

PRESENT – подарок.

FINDE – нашел.

GAIN – доход.

RECORD – рекорд.

PAYMENT – гонорар.

PRIZE – приз.

COMPETITION – конкурс.

# Акции фирм

Часть фирм имеют свои собственные акции, суммарная номинальная стоимость которых соответствует стоимости фирмы. На начало игры менее 50% акций продается на бирже. Игрок, купивший фирму, вместе с фирмой имеет право забрать все её акции.

Игрок, попавший на биржу, имеет право купить по номинальной стоимости акции фирм. Номинальная стоимость акции меняется пропорционально номинальной стоимости фирмы. Например, фирма стоимостью 50 имеет 5 акций по 10 и зависит от количества построенных на фирме сооружений. Например, при четырех построенных заводах акция фирмы из монополии военной промышленности будет стоить 50. По этой стоимости игрок всегда может обменять акцию в банке в данный момент. Так, купив акции фирмы по минимальной стоимости, игрок, после постройки на данной фирме сооружений, может их сдать по более высокой цене. В банке акции возвращаются на клетку фирмы, а менее 50% акций продается на бирже.

Владелец фирмы в любой момент, перед своим ходом, может выкупить все акции своей фирмы, если к этому времени их не купить соперник, придя на поле фирмы и взяв все, или на бирже – менее 50% акций. Соперник, завладев контрольным пакетом акций (более 50%), становиться владельцем фирмы и получает её карточку.

Владелец акций фирм имеет право на получение части дохода фирмы пропорционально количеству имеющихся у него акций. Например, игрок, имеющий акцию фирмы, обладающей 5 акциями и приносящую доход в составе монополии 1000, имеет право на получение дохода в размере 200.

# Заключение

Игра заканчивается после полной победы одного из участников. Однако, по договоренности сторон, её можно закончить после первого банкротства , , или можно играть на время. В этом случае побеждает тот, кто на момент окончания игры богаче.

Для детей младшего возраста игру можно упростить, исключив из игры акции, клетки и карточки более сложных фирм и ситуаций. В дальнейшем, постепенно усложняя игру, можно прийти к её полному освоению.