



ПРАВИЛА

Игра для начинающих бизнесменов!



КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Коробка 1 шт.
2. Игровое поле 1 шт.
3. Правила игры 1 шт.
4. Кубик 1 шт.
5. Фишки игроков 4 шт.
6. Карточки «Сюрприз!» 36 шт.
7. Жетоны:
 - «Передвижные риски» 12 шт.
 - «Капитал»:
 - 1 фант 156 шт.
 - 2 фанта 80 шт.
 - 5 фантов 80 шт.
 - 10 фантов 80 шт.
 - 50 фантов 24 шт.
8. Карты «Счетчик собственности» 4 шт.

Легко взять «банк»! Гораздо сложнее удержать его в своих руках! Особенно когда вас раздражают такие противоречивые стратегии!

– А что если инвестировать в различные сектора рынка – чем больше, тем лучше? – сомневаются одни.

– Нет! Лучше не разбрасываться! Главное – сосредоточиться на какой-либо одной отрасли! Построить монополию, не жалея вложений... – не задумываясь, ответят другие.

– И все-таки наличность – великая вещь! Живой капитал в любой момент может пригодиться, – категорично возразят третьи.

Впрочем, поберегите эмоции... Наша игра – замечательный способ проверить свою предприимчивость, деловые качества, умение принимать взвешенные, сбалансированные решения!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Достигнуть победы в игре можно тремя способами:

- стать обладателем самого крупного капитала;
- стать самым эффективным инвестором в различные сферы бизнеса;
- стать монопольным инвестором отдельной бизнес-отрасли.

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Результаты игры, происходящей на основном *игровом поле*, участники фиксируют на своих индивидуальных *«Счётчиках собственности»*.

1. Игровое поле

Фишки игроков передвигаются по игровым клеткам ТРЁХ дорожек игрового круга:

- *внутренний* круг – «МАЛЫЙ БИЗНЕС»;
- *средний* круг – «СРЕДНИЙ БИЗНЕС»;
- *внешний* круг – «БОЛЬШОЙ БИЗНЕС».

Игровые клетки дорожек делятся на:

- *участки* (клетки малого, среднего и большого бизнеса, принадлежащие различным отраслям экономики);
- *сюрпризные* (клетки «СЮРПРИЗ!», «СКРЫТАЯ ПРИБЫЛЬ», «ЛИФТ», «+100!»);
- *совмещенные* (четыре клетки пересечения трех дорожек – «СТАРТ», «ОТЗЫВ ЛИЦЕНЗИИ», «ТЕЛЕРЕКЛАМА», «ПОДКУП КОНКУРЕНТА»).

ТРИ смежные по вертикали участка внешнего, среднего и внутреннего кругов образуют *отраслевую вертикаль*.

Смежные друг с другом отраслевые вертикали образуют отдельные *отрасли*.

Всего на поле насчитывается **10** отраслей:

- **6** широких, состоящих из трёх отраслевых вертикалей;
- **2** средних, состоящих из двух отраслевых вертикалей;
- **2** узких, состоящих из одной отраслевой вертикали.

2. «Счётчик собственности»

Счётчик состоит из двух вертикальных столбцов:

- первый столбец – **«БАНК УЧАСТКОВ»**;
- второй столбец – **«БАНК КАПИТАЛА»**.

Потеря и приобретение участков фиксируются в столбце «БАНК УЧАСТКОВ» передвижением риски на соответствующую цифру, обозначающую количество участков, находящихся в данный момент игры во владении игрока. Максимальное количество участков – 36.

Потеря и приобретение капитала (за исключением случаев, описанных в пунктах «КЛЕТКИ „СКРЫТАЯ ПРИБЫЛЬ“» и «КЛЕТКА „+100!“») фиксируются в столбце «БАНК КАПИТАЛА» двумя рисками в десятичных и единичных ячейках напротив соответствующих сотенных значений. Максимальная сумма капитала – 599.

Каждая сотня правого столбца «БАНК КАПИТАЛА» образует новую *цветовую горизонтальную зону*, которой в столбце «БАНК УЧАСТКОВ» соответствует 6 участков.

В свою очередь, каждая из ШЕСТИ цветových горизонтальных зон («0», «100», «200», «300», «400», «500») разделена на ТРИ *горизонтальные графы*. В столбце «БАНК УЧАСТКОВ» каждой графе соответствует два участка. В левой части столбца «БАНК КАПИТАЛА» каждой графе соответствует коридор из 3-х десятичных значений (10-20-30, 40-50-60 и 70-80-90).

ПРИМЕЧАНИЕ. Пограничные промежуточные прямоугольники «круглых сотен» (100, 200, 300, 400, 500) относятся одновременно к двум цветовым зонам. Если сумма капитала в какой-то момент игры составляет круглое сотенное значение, обе риски переносятся на соответствующий прямоугольник.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом каждый игрок берёт себе СЧЁТЧИК СОБСТВЕННОСТИ, соответствующий цвету его фишки. К счётчику прилагаются три передвижные риски – риска учёта количества участков, две риски учёта капитала – «десятичная» и «единичная».

Из набора жетонов «КАПИТАЛ» игрок выбирает себе жетоны своего цвета и делит их на две стопки – «активную» («КАПИТАЛ») и «пассивную» («БАНК ИГРЫ»). При этом в «активную» стопку игрок выкладывает жетоны на сумму 100 фантов. Остальные жетоны остаются в «пассивной» стопке.

В своем СЧЁТЧИКЕ СОБСТВЕННОСТИ игрок фиксирует начальную сумму капитала, установив обе риски на кружок «100».

В дальнейшем любое изменение в собственности игрока – потеря или приобретение участков, перемещение жетонов из «активной» стопки в «пассивную» и наоборот – должно отображаться на СЧЁТЧИКЕ СОБСТВЕННОСТИ. Колода карточек «СЮРПРИЗ!» перемешивается и укладывается рядом с полем тыльной (цветной) стороной вверх. Фишки участников устанавливаются на СТАРТ.

После этого игроки в порядке очерёдности бросают кубик, чтобы узнать, по какой из трёх дорожек каждый из них будет передвигать свою фишку первым ходом.

Если на кубике выпало:

- 1-2 очка – внешняя дорожка;
- 3-4 очка – средняя дорожка;
- 5-6 очков – внутренняя дорожка.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если кубик выбрал внутреннюю дорожку, но игрок не смог походить по ней фишкой (см. следующий пункт), со следующего хода он будет снова выбирать дорожку.

ХОД ИГРЫ

Каждый ход игрок бросает кубик, чтобы узнать, на сколько клеток (по часовой стрелке) ему следует передвинуть фишку по своей дорожке.

При этом если фишка игрока движется по:

- **внешней** дорожке, игрок передвигает фишку на столько клеток, сколько очков выпало на кубике;
- **средней** дорожке, игрок умножает количество очков, выпавших на кубике, на два и передвигает фишку на соответствующее количество клеток;
- **внутренней** дорожке, игрок отнимает от очков, выпавших на кубике, 3 очка и передвигает фишку на количество клеток, равное полученной разности.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если при втором броске кубика у участника, играющего на внутренней дорожке, выпадает меньше четырёх очков, его

фишка остаётся на месте. При этом считается, что она совершила ход, и каждый раз она заново подвергается действию той клетки, на которой находится (см. пункты «КЛЕТКА „СКРЫТАЯ ПРИБЫЛЬ“» и «ШТРАФ ЗА ПОПАДАНИЕ НА ЧУЖОЙ УЧАСТОК»)

ПРИБРЕТЕНИЕ УЧАСТКА

Если в конце хода фишка игрока остановилась на клетке пустого участка (на который никто из игроков еще не выложил свои жетоны «КАПИТАЛ»), игрок может закрепить участок за собой, сделав в него инвестиции, т. е. выложить на поле из своей «активной» стопки жетонов «КАПИТАЛ» любую сумму фантов. Приобретение участка игрок обязан зафиксировать передвижением риска на СЧЁТЧИКЕ СОБСТВЕННОСТИ в столбце «БАНК УЧАСТКОВ».

Если в течение дальнейшей игры фишка игрока в конце хода оказалась на участке, принадлежащем данному игроку, он может снять с него любое количество своих инвестиций и переместить соответствующее количество жетонов «КАПИТАЛ» обратно в свою «активную» стопку.

ВНИМАНИЕ! Инвестирование и снятие инвестиций не отражаются в столбце «БАНК КАПИТАЛА», обе его риски при этом остаются на своих местах.

КЛЕТКИ «ЛИФТ»

Если в конце хода фишка игрока остановилась на клетке перехода с одной дорожки на другую, игрок может передвинуть фишку на клетку соседней дорожки и со следующего хода продолжить движение фишки по клеткам новой дорожки.

ПРИМЕЧАНИЕ. На клетке универсального перехода для дальнейшего движения фишки игрок может выбрать любую дорожку.

КЛЕТКИ «СЮРПРИЗ!»

Если при движении по *внешнему* кругу «БОЛЬШОГО БИЗНЕСА» фишка игрока в конце хода остановилась на клетке «СЮРПРИЗ!», игрок тянет из колоды «СЮРПРИЗ!» верхнюю карточку. В зависимости от того, какой тип сюрпризного указания находится на карточке – «срочный» или «отсроченный» – игрок либо этим же ходом выполняет данное сюрпризное указание, либо оставляет карточку себе, чтобы использовать её в дальнейшем. Исползованные сюрпризные карточки возвращаются в низ колоды.

ВНИМАНИЕ! Одновременно на руках у одного игрока не может находиться более трёх сюрпризных карточек. Если в результате очередного хода игроку, у которого на руках уже находятся три карточки,

пришла четвёртая, то он этим же ходом возвращает одну из четырёх карточек в колоду.

ПРИМЕЧАНИЕ. Использовать карточку с «отсроченным» типом сюрпризного указания игрок может только перед началом своего очередного хода. За один ход игрок может использовать только одну карточку.

КЛЕТКИ «СКРЫТАЯ ПРИБЫЛЬ»

Если при движении по **внутреннему** кругу «МАЛОГО БИЗНЕСА» фишка игрока в конце хода остановилась на клетке «СКРЫТАЯ ПРИБЫЛЬ», игрок бросает кубик и узнаёт, сколько капитала (от 10 до 60) он может взять из своего БАНКА ИГРЫ, переместив жетоны на соответствующую сумму из своей «пассивной» стопки в «активную».

Если фишка игрока задержалась на клетке «СКРЫТАЯ ПРИБЫЛЬ», каждый ход простоя игрок будет бросать кубик и получать «прибыль».

ВНИМАНИЕ! Получение прибыли не фиксируется на СЧЁТЧИКЕ СОБСТВЕННОСТИ.

КЛЕТКА «+100!»

На круге «СРЕДНИЙ БИЗНЕС» имеется одна клетка, при попадании на которую в конце хода фишка приносит своему хозяину жетоны на сумму 100 фантов, эта прибыль также не фиксируется на «СЧЁТЧИКЕ СОБСТВЕННОСТИ».

ВНИМАНИЕ! Фишка не может попасть на эту клетку в результате сюрпризного указания.

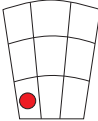
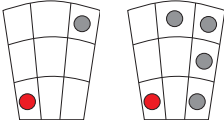
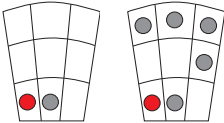
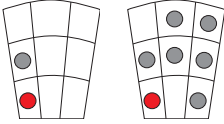
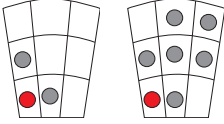
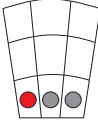
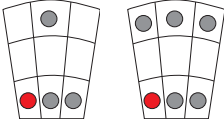
ШТРАФ ЗА ПОПАДАНИЕ НА ЧУЖОЙ УЧАСТОК

Если в конце хода фишка игрока остановилась на клетке чужого участка, в который инвестировано определённое количество жетонов «КАПИТАЛ» его текущего хозяина, игрок в качестве штрафа должен выплатить хозяину участка определённый процент (см. первый столбец приведённой ниже таблицы).

ВНИМАНИЕ! Если фишка игрока, двигаясь по внутренней дорожке, задержалась на клетке чужого участка, каждый ход простоя игрок будет платить штраф хозяину участка.

Штрафной процент начисляется либо от инвестиций хозяина участка только **в данный конкретный участок** (вид платежа «1» во втором столбце таблицы), либо от суммы инвестиций хозяина данного участка **во все участки данной отрасли, находящиеся в его владении** (вид платежа «2» во втором столбце таблицы).

Процент выплаты и вид платежа зависит от наличия в собственности хозяина данного участка прочих участков данной отрасли и их местоположения по отношению к данному участку (третий столбец таблицы).

Проценты выплаты	Вид платежа	Наличие прочих участков данной отрасли в собственности хозяина участка и их местоположение по отношению к данному участку	Примеры
20	1	Нет НИ ОДНОГО участка	
40	1	Есть хотя бы ОДИН участок, НЕ ГРАНИЧАЩИЙ с данным по ВЕРТИКАЛИ или ГОРИЗОНТАЛИ	
50	1	Есть ОДИН участок, ГРАНИЧАЩИЙ с данным ПО ГОРИЗОНТАЛИ	
80	1	Есть ОДИН участок, ГРАНИЧАЩИЙ с данным ПО ВЕРТИКАЛИ	
50	2	Есть ОДИН участок, ГРАНИЧАЩИЙ с данным ПО ГОРИЗОНТАЛИ, и ОДИН, ГРАНИЧАЩИЙ с данным ПО ВЕРТИКАЛИ	
100	1	Есть остальные ДВА участка отраслевой ГОРИЗОНТАЛИ, и больше нет НИ ОДНОГО	
50	2	Есть остальные ДВА участка отраслевой ГОРИЗОНТАЛИ, плюс хотя бы ОДИН, НЕ ГРАНИЧАЩИЙ с каким-либо из этих трёх ПО ВЕРТИКАЛИ	

100	2	Есть остальные ДВА участка отраслевой ВЕРТИКАЛИ, плюс хотя бы ОДИН, ГРАНИЧАЩИЙ с каким-либо из этих трёх ПО ВЕРТИКАЛИ	
100	2	Есть остальные ДВА участка отраслевой ВЕРТИКАЛИ, и больше нет НИ ОДНОГО	
200	2	Есть остальные ДВА участка отраслевой ВЕРТИКАЛИ, плюс хотя бы ОДИН, НЕ ГРАНИЧАЩИЙ с каким-либо из этих трёх ПО ГОРИЗОНТАЛИ	
500	1	Есть остальные ДВА участка отраслевой ВЕРТИКАЛИ, плюс хотя бы ОДИН, ГРАНИЧАЩИЙ с каким-либо из этих трёх ПО ГОРИЗОНТАЛИ	
500	2	Есть остальные ДВА участка отраслевой ВЕРТИКАЛИ, плюс ДВА участка ещё одной ВЕРТИКАЛИ данной отрасли	
1 000	1	Есть остальные ДВА участка отраслевой ВЕРТИКАЛИ, плюс все ТРИ ещё одной ВЕРТИКАЛИ данной отрасли, и больше нет НИ ОДНОГО	
1 000	2	Есть остальные ДВА участка отраслевой ВЕРТИКАЛИ, плюс все ТРИ ещё одной ВЕРТИКАЛИ данной отрасли, плюс ещё хотя бы ОДИН	

ПРИМЕЧАНИЕ. Если ситуация владения прочими участками данной отрасли подпадает сразу под два пункта таблицы, то хозяин участка назначает игроку любой (один из двух) вид платежа, соответствующий этим пунктам.

Начисление процентов происходит по приведённой ниже таблице, в которой дан алгоритм начисления усреднённого десятипроцентного штрафа в зависимости от величины общей суммы.

СУММА ФАНТОВ	10 % ОТ ОБЩЕЙ СУММЫ
О □ 1 □ □ 10 □ a □ □ □	1 □ a □ □
О □ 1 □ □ 20 □ a □ □ □	2 □ a □ a
О □ 21 □ □ 30 □ a □ □ □	3 □ a □ a
...
О □ 131 □ □ 140 □ a □ □ □	14 □ a □ □ □
...

ПРИМЕЧАНИЕ. Данная таблица используется также для начисления других процентных штрафных выплат (см. пункт «ДИСБАЛАНС»).

Порядок выплаты штрафа следующий: игрок, выплачивающий штраф, возвращает соответствующее количество своих жетонов «КАПИТАЛ» из своей «активной» стопки в «пассивную». А игрок, получающий штраф, наоборот, переносит соответствующее количество жетонов «КАПИТАЛ» из своей «пассивной» стопки в «активную».

ВНИМАНИЕ! Игрок не имеет право использовать для осуществления этой и других видов выплат свои «инвестиции» (жетоны «КАПИТАЛ»), выложенные им на поле. Все платежи и взносы могут осуществляться игроками только из их «активных» стопок, за исключением случая торгов, описанного в пункте «Расширение инвестиций на более высокий уровень сектора».

ОСПАРИВАНИЕ УЧАСТКА

Если в конце хода фишка игрока остановилась на клетке чужого участка, на котором выложено определённое количество жетонов «КАПИТАЛ» его текущего хозяина, игрок может оспорить участок.

Для этого он выставляет на клетку сумму, превышающую сумму инвестиций хозяина участка в оспариваемый участок в:

- два раза, если это одиночный участок;
- три раза, если это спаренный участок ПО ГОРИЗОНТАЛИ;
- четыре раза, если это спаренный участок ПО ВЕРТИКАЛИ;
- пять раз, если это один из трёх участков ГОРИЗОНТАЛЬНОЙ монополии;

— шесть раз, если это один из трёх участков ВЕРТИКАЛЬНОЙ монополии, и хозяин этого участка владеет только одной монополией данной отрасли;

— десять раз, если это один из трёх участков ВЕРТИКАЛЬНОЙ монополии, и хозяин этого участка владеет еще одной ВЕРТИКАЛЬНОЙ монополией данной отрасли.

Хозяин участка может ответить претенденту сверху любой новой (но не меньшей) суммой, выложив на свой участок соответствующее количество своих жетонов «КАПИТАЛ».

Претендент должен ответить на эту сумму следующим взносом, увеличив очередную ставку хозяина в соответствующее количество раз.

В результате возникших торгов участок достанется тому, кто предложил за него последнюю «цену».

Все жетоны победившего в торгах остаются на клетке участка.

Жетоны проигравшего делятся на две равные части. Первая половина возвращается с поля в «активную» стопку игрока, вторая в «пассивную» (в качестве штрафа за неоправданное привлечение капитала). После этого в столбце «БАНК КАПИТАЛА» игрок обязан зафиксировать соответствующую потерю части своего капитала.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если сумма жетонов проигравшего в торгах не делится на два без остатка, в «пассивную» стопку отправляется её меньшая часть.

РАСШИРЕНИЕ ИНВЕСТИЦИЙ НА БОЛЕЕ ВЫСОКИЙ УРОВЕНЬ СЕКТОРА

Если игрок владеет соответствующей сюрпризной карточкой и остановился на своём участке малого или среднего бизнеса, он может приобрести соседний участок более высокого уровня, несмотря на то, что его фишка в данный момент не находится на этом участке.

Если соседний участок более высокого уровня никому не принадлежит, то игрок может просто перенести на него с того участка, на котором находится его фишка, столько жетонов «КАПИТАЛ», сколько посчитает нужным.

Чтобы оспорить соседний участок, принадлежащий сопернику, игрок должен перенести со своего участка столько жетонов «КАПИТАЛ», сколько требуется для начала торга (см. «Оспаривание участка»). Дальнейший торг он может осуществлять уже из своей «активной» стопки.

КЛЕТКА «СТАРТ»

Если в конце или в течение хода фишка игрока оказалась на СТАРТЕ, игрок останавливает её на этой клетке и получает свой **«круговой доход»**, т. е. перекладывает из своей «пассивной» стопки в «активную» жетоны «КАПИТАЛ» на общую сумму 50 фантов. Со следующего хода, после того как бросок кубика выберет одну из трёх дорожек, он продолжит движение фишкой по новому кругу игры.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если в «пассивной» стопке игрока на момент очередного прохождения его фишкой СТРАТА пусто или там находятся жетоны на меньшую сумму, чем 50 фантов, игрок соответственно либо лишается кругового дохода, либо получает его не в полном размере.

КЛЕТКА «ОТЗЫВ ЛИЦЕНЗИИ»

Если в конце хода фишка игрока остановилась на этой клетке, игрок этим же ходом должен оплатить в качестве штрафа от 10 до 60 фантов (решает бросок кубика), переложив жетоны на соответствующую сумму из своей «активной» стопки в «пассивную». Со следующего хода он продолжит движение своей фишкой, так же как и со СТАРТА по одной из трёх дорожек.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если фишка игрока попала на клетку «ОТЗЫВ ЛИЦЕНЗИИ» с клетки «ПОДКУП КОНКУРЕНТА», игрок освобождается от уплаты штрафа.

КЛЕТКА «ПОДКУП КОНКУРЕНТА»

Если в конце хода фишка игрока остановилась на этой клетке, игрок этим же ходом должен выплатить в качестве штрафа от 10 до 60 фантов (решает бросок кубика) тому игроку, чей ход следующий (порядок уплаты штрафа см. в пункте «Штраф за попадание на чужой участок»). После этого фишка штрафника переносится на клетку «ОТЗЫВ ЛИЦЕНЗИИ», и со следующего хода игрок продолжит движение своей фишкой по одной из трёх дорожек.

КЛЕТКА «ТЕЛЕРЕКЛАМА»

Если в конце хода фишка игрока остановилась на этой клетке, игрок этим же ходом может выбрать один из шести телевизионных каналов для своей рекламы. Для этого он должен предварительно сделать ставку – из своей «активной» стопки выложить на центр поля любую сумму (но не больше 50 фантов). После этого игрок бросает кубик, чтобы выбрать канал.

Если кубик выбрал шестой «неработающий» канал игрок просто теряет ставку, возвращая её в свою «пассивную» стопку.

Если кубик выбрал пятый «антирекламный» канал, игрок теряет удвоенную ставку. При этом он должен вернуть в свою «пассивную» стопку саму ставку, выложенную на поле, и жетоны «КАПИТАЛ» из своей «активной» стопки на такую же сумму.

Если игрок выбрал первый «нейтральный канал», то он забирает себе свою ставку обратно.

Если игрок выбрал один из трёх эффективных каналов (второй, третий или четвёртый) игрок умножает свою ставку на номер канала и переносит из своей «пассивной» стопки в «активную» соответствующее количество жетонов «КАПИТАЛ». Ставка при этом также возвращается в «активную» стопку игрока.

Правила выхода с клетки «ТЕЛЕРЕКЛАМА» те же, что и для СТАРТА и «ОТЗЫВ ЛИЦЕНЗИИ».

СБАЛАНСИРОВАННЫЕ ИНВЕСТИЦИИ

Если при очередном прохождении фишкой игрока СТАРТА риска столбца «БАНК УЧАСТКОВ» данного игрока оказалась в одной **горизонтальной графе** с десятичной риской столбца «БАНК КАПИТАЛА», игрок вдобавок к круговому доходу получает премиальные, перенося соответствующее количество жетонов «КАПИТАЛ» из своей «пассивной» стопки в «активную». Сумму премии (от 10 до 90 фантов) определяет положение единичной риски на данный момент игры.

ДИСБАЛАНС

Если при очередном прохождении фишкой игрока СТАРТА риска столбца «БАНК УЧАСТКОВ» оказалась в одной **горизонтальной цветовой зоне**, а риски столбца «БАНК КАПИТАЛА» в другой, то игрок после получения кругового дохода подвергается штрафу за несбалансированное инвестирование.

ПРИМЕЧАНИЕ. Если риски игрока находятся на прямоугольнике «круглой сотни», они принадлежат сразу двум соседним цветовым зонам.

Если дисбаланс вызван тем, что КАПИТАЛ «обогнал» УЧАСТКИ, игрок лишается части КАПИТАЛА. Если, наоборот, УЧАСТКИ «обогнали» КАПИТАЛ, игрок лишается части УЧАСТКОВ.

ПРИМЕЧАНИЕ. Отсутствие КАПИТАЛА (при наличии УЧАСТКОВ) или отсутствие УЧАСТКОВ (при наличии КАПИТАЛА) приравнивается к их нахождению в разных цветовых зонах.

Сколько именно процентов КАПИТАЛА или УЧАСТКОВ (от 10 до 60%) теряет игрок, определяет кубик. При этом начисление процентов производится согласно таблице, приведённой в пункте «ШТРАФ ЗА ПОПАДАНИЕ НА ЧУЖОЙ УЧАСТОК».

Во ВТОРОМ случае, для того чтобы высчитать, какое количество участков теряет игрок, используется приведённая ниже таблица. В таблице дан числовой эквивалент десятипроцентной потери участков в зависимости от общего количества участков, находящихся во владении игрока.

К <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> а <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> а <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> а <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> а <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> а	К <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> а <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> а <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> а <input type="checkbox"/> а
О <input type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 6	1
О <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 12	2
О <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 18	3
О <input type="checkbox"/> 19 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 24	4
О <input type="checkbox"/> 25 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 30	5
О <input type="checkbox"/> 31 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 36	6

ПРИМЕЧАНИЕ. Какие именно участки игрок теряет в качестве штрафа, решает он сам.

ВНИМАНИЕ! При потере участков в качестве штрафа за несбалансированное инвестирование жетоны «КАПИТАЛ», выложенные на эти участки, возвращаются в «активную» стопку игрока.

БАНКРОТСТВО

Если в результате очередного хода игроку нечем выплатить штраф, (т. е. сумма штрафа превышает капитал, находящийся на данный момент игры в его «активной» стопке), игрок выбывает из игры.

ПРИМЕЧАНИЕ. От банкротства игрока может спасти кредит, предоставленный ему кем-либо из игроков на оговоренных условиях.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Игра может быть закончена в ЧЕТЫРЁХ случаях, означающих полную победу кого-либо из игроков:

- если все игроки, кроме одного, обанкротились и выбыли из игры;

– если во владении кого-либо из игроков в какой-то момент игры оказалось больше чем 36 участков (при этом не имеет значения, какова сумма капитала, находящегося в данный момент игры в его «БАНКЕ КАПИТАЛА»);

– если сумма капитала в «БАНКЕ КАПИТАЛА» кого-либо из игроков в какой-то момент игры превысила 600 фантов (при этом не имеет значения, сколько участков находится на данный момент игры в его владении);

– если в монопольном владении кто-либо из игроков оказалась одна из шести «широких» отраслей, (т. е. все три смежные друг с другом отраслевые вертикали данной отрасли находятся во владении одного игрока).



Внимание! Для детей старше 3-х лет!
Срок годности не ограничен.

Разработчик ЗАО «ФАН гейм»
Производитель ООО «Издательство АСТ»