

# ФИНАНСИСТ

Хотите стать настоящим бизнесменом? Тогда вам предстоит не только приумножить свой капитал и играть в казино, но и повстречаться с мафией и грабителями. Уж они-то точно знают, как испортить вам бизнес! Если вы не рискуете сразу с головой окунуться в водоворот «настоящего» бизнеса, тогда вам предлагается тренировочный уровень игры – более упрощенный, чем основная, полная, версия.

Окунуться в мир настоящего бизнеса не так-то просто!

## УПРОЩЕННЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ «ФИНАНСИСТ»

*Цель игры* – накопить к концу игры максимальное количество фантов.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В игре могут принять участие от 2-х до 4-х человек.

Игроки выставляют свои фишки на СТАРТ.

Карточки в игре не участвуют.

Способы движения по полю:

– по желтым сплошным стрелкам без цифр;

– по желтым сплошным стрелкам с цифрами, обозначающими количество очков на кубике, при котором игрок обязан воспользоваться стрелкой.

Если фишка игрока находится на кружке, от которого ведут стрелки желтого и синего цвета – игрок может двигаться по любой из них.

### ХОД ИГРЫ

Очередность первого хода определяется жребием.

Каждый ход игроки по очереди бросают ОДИН кубик и передвигают свои фишки на количество кружков, соответствующее выпавшим на кубике очкам.



«НАЧАЛЬНЫЙ КАПИТАЛ»,



«МОНЕТЫ»,

«БИЗНЕС» И «БИЗНЕС-ЦЕНТР»

Если фишка игрока попала на один из указанных кружков, игрок получает сумму, указанную около кружка.

#### «БАНК»

Игрок, вставший на один из таких кружков, удваивает свой капитал, то есть получает в «БАНКЕ» точно такую же сумму, которой владеет в данный момент.

#### «КАЗИНО»

Игрок, чья фишка попала в кружок «КАЗИНО», может сделать ставки. Первый столбик цифр соответствует ставке в 10 фантов, второй – ставке в 30 фантов, третий – в 60 фантов.

Каждый игрок может сделать только три ставки, бросая при этом ДВА кубика.

Если сумма очков на кубиках соответствует шкале очков игрового автомата (2, 12, 3, 11, 4, 10), игрок получает сумму выигрыша в соответствии со своей ставкой.

**«РЕСТОРАН», «БАР», «ПЯТНИЦА, 13-е», «КАТАСТРОФА»,  
«БОЛЬНИЦА», «КРЫША ПОЕХАЛА», «ПЕШЕХОДНЫЙ ПЕРЕХОД»**

Если фишка игрока попала на один из указанных кружков, игрок теряет сумму, указанную около кружка.

**«ГРАБИТЕЛЬ»**

Если фишка игрока попала на кружок, около которого нарисован грабитель, то это означает, что игрок теряет всю сумму, находящуюся у него на руках в данный момент.



**«ЧЕРНЫЙ ВТОРНИК»**

Если фишка игрока оказалась на кружке «ЧЕРНЫЙ ВТОРНИК», то игрок теряет все деньги и возвращается на СТАРТ, а его соперники теряют половину имеющейся у них на руках суммы и продолжают движение.

**«МАФИЯ»**

Игрок, попавший на часть игрового поля, где действует «МАФИЯ», теряет половину суммы, указанной рядом с кружком.

**«ПОЛИЦИЯ», «АВТОСЕРВИС», «МАГАЗИН»,**

**«БЕНЗОКОЛОНКА»**



Указанные кружки в упрощенном варианте игры не участвуют. Попав на этот участок поля, игроки продолжают движение по желтой линии.

*Внимание!* Если у игрока нет возможности заплатить обозначенные суммы, он возвращается на СТАРТ и пропускает ход.

**ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ**

Как только первый игрок доберется до ФИНИША, объявляется конец игры и происходит финальный подсчет фантов. Победителем объявляется игрок, накопивший на момент окончания игры максимальную сумму.

**СЛОЖНЫЙ ВАРИАНТ ПРАВИЛ ИГРЫ «ФИНАНСИСТ»**

*Цель игры* — первым добраться до ФИНИША с капиталом не менее 150 000 фантов. КАПИТАЛОМ игрока являются наличные деньги, банковские счета и все карточки, приобретенные в процессе игры.

**ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**

В игре могут принять участие от 2-х до 4-х человек.

Игроки выставляют свои фишки на СТАРТ. Очередность первого хода определяется жребием.

**ХОД ИГРЫ**

Каждый ход игроки бросают ОДИН кубик и передвигают свои фишки на количество очков, выпавших на кубике, согласно одному из шести возможных способов передвижения.

### СПОСОБЫ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ ПО ПОЛЮ:

- по желтым сплошным стрелкам без цифр — основной маршрут;
- по желтым сплошным стрелкам с цифрами, обозначающими количество очков на кубике, при котором игрок обязан воспользоваться стрелкой;
- по белым пунктирным стрелкам без цифр — по желанию игрока;
- по белым пунктирным стрелкам с белыми цифрами, обозначающими количество фантов, которое должен заплатить игрок, если он решил воспользоваться данной стрелкой;
- по белым пунктирным стрелкам с желтыми цифрами, обозначающими количество очков, которое необходимо выкинуть на кубике, если игрок решил воспользоваться данной стрелкой;
- по синим стрелкам, которыми игрок должен воспользоваться, если фишка игрока попала на кружок, от которого ведет синяя стрелка.

*Примечание.* Вначале игрок выполняет все положенные действия на кружке, и лишь после этого изменяет свой маршрут в указанном стрелкой направлении.

### ПОКУПКИ

Большую часть покупок игрок может сделать в «МАГАЗИНЕ» и в «БАНКЕ». Некоторые из покупок можно приобрести НА ЛЮБОМ КРУЖКЕ ПОЛЕЙ «БИЗНЕС» и «БИЗНЕС-ЦЕНТР».

#### «МАГАЗИН»

- «ЛИЦЕНЗИЯ» на «ПИСТОЛЕТ» (цена 2 500 фантов).
- «ПИСТОЛЕТ» (цена 500 фантов).
- «ПАТРОНЫ» (цена 50 фантов).

*Примечание.* При отсутствии «ЛИЦЕНЗИИ» за «ПИСТОЛЕТ» и «ПАТРОНЫ» игрок платит двойную цену. На руках игрока в одно и то же время не может находиться более 3-х обоем.

- «АВТОМОБИЛИ»:

*первого класса* — 35 000 фантов (при передвижении фишки по полю количество очков, выпавших на кубике, удваивается);

*второго класса* — 80 000 фантов (при передвижении фишки по полю количество очков, выпавших на кубике, либо удваивается, либо остается прежним — по желанию игрока);

*третьего класса* — 120 000 фантов (если на кубике выпало от 1 до 3 очков, игрок перемещает фишку на любой из трех ближайших кружков, если выпало от 4 до 6 очков — на любой из последующих трех кружков).

#### «БАНК»

- Кредитная карточка (цена 10 фантов).
- Векселя (цена 12 000 фантов и 25 000 фантов).

Все те же покупки, которые можно сделать в «МАГАЗИНЕ», можно сделать и в «БАНКЕ», но с доплатой 50 фантов за почтовые расходы.

### ПОКУПКИ НА ЛЮБОЙ КЛЕТКЕ ПОЛЯ

- «ДЕКЛАРАЦИЯ» (цена при капитале игрока до 50 000 фантов — 100 фантов, при капитале свыше 50 000 фантов — 1 000 фантов).
- «ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ» (цена 10 000 фантов).
- «СТРАХОВОЙ ПОЛИС» (цена 5 000 фантов).
- «АВТОМОБИЛЬНАЯ СТРАХОВКА» (10% от стоимости автомобиля).

## ПОКУПКИ НА КРУЖКАХ «БИЗНЕС» И «БИЗНЕС-ЦЕНТР»

Стоимость «ПАТЕНТА» в секторе «БИЗНЕС»:



- «А» — 500 фантов;
- «Б» — 1 000 фантов;
- «В» — 2 000 фантов;
- «Г» — 2 500 фантов;
- «Д» — 5 000 фантов;
- «Е» — 10 000 фантов.

Стоимость «ЛИЦЕНЗИИ» в секторе «БИЗНЕС-ЦЕНТР»:

- «1» — 5 000 фантов;
- «2» — 10 000 фантов;
- «3» — 15 000 фантов;
- «4» — 8 000 фантов;
- «5» — 12 500 фантов;
- «6» — 20 000 фантов.



## КАК УВЕЛИЧИТЬ СВОЙ КАПИТАЛ

### «НАЧАЛЬНЫЙ КАПИТАЛ», «МОНЕТЫ»

Если фишка игрока в результате очередного хода попала на один из этих кружков, игрок получает из «БАНКА» указанную около кружка сумму.

### «БИЗНЕС» И «БИЗНЕС-ЦЕНТР»

Игрок, чья фишка попала на один из шести кружков на этих участках поля, независимо от того, находится ли этот кружок в собственности кого-либо из игроков, получает вознаграждение, соответствующее цифре, указанной около кружка.

Если кружок свободен, то есть не находится в собственности кого-либо из игроков, игрок может выкупить его. Для этого он должен приобрести «ПАТЕНТ» или «ЛИЦЕНЗИЮ».

При этом кружки могут приносить владельцу три вида прибыли:

— если игрок выкупит всего ОДИН или ДВА кружка одного ряда сектора «БИЗНЕС» или «БИЗНЕС-ЦЕНТР», другие игроки, попав на любой из этих кружков, платят владельцу 10 % от стоимости этого кружка;

— если игроку удалось выкупить ТРИ кружка одного ряда (от А до В, от Г до Е или от 1 до 3 и от 4 до 6), то остальные игроки, попав на один из этих кружков, платят владельцу 50 % от стоимости этого кружка;

— если игроку посчастливилось выкупить все ШЕСТЬ кружков одного ряда (от А до Е или от 1 до 6), то остальные игроки, попав на один из этих кружков, платят владельцу 90 % от стоимости кружка.

*Примечание.* «ПАТЕНТЫ» и «ЛИЦЕНЗИИ» могут быть обменяны на любую другую собственность или проданы другим игрокам. И в том, и в другом случае игрок платит пошлину в счет государства в размере 10 % от договорной цены.

### **«БАНК»**

Игрок, чья фишка попала на «БАНК», может приобрести ценные бумаги ДВУХ видов: кредитную карточку и векселя.

#### *1. Кредитная карточка.*

При наличии кредитной карточки игрок может положить в «БАНК» — то есть выложить на сектор «КРЕДИТНЫЙ ОТДЕЛ» игрового поля — любую сумму, кратную 100.

Каждый раз в дальнейшем, заходя в «БАНК» с кредитной карточкой, игрок получает 10 % от этой суммы.

*Примечание.* Если сумма вклада меньше 100 фантов, процент с этой суммы не выплачивается.

#### *2. Вексель.*

В «БАНКЕ» игрок может приобрести ДВА типа векселей: на сумму 10 000 фантов и 25 000 фантов.

В любой из последующих заходов в «БАНК» игрок может погасить их, получив соответственно: за первый — 12 000 фантов, за второй — 30 000 фантов.

### **ПРОСТОЕ «КАЗИНО»**

Игрок, чья фишка попала в кружок «КАЗИНО», может сделать ставки на 10, 30 и 60 фантов и получить выигрыш.

Если сумма на двух гранях соответствует шкале очков игрового автомата (2, 12, 3, 11, 4, 10), игрок получает сумму выигрыша в соответствии со своей ставкой.

Игрок может сделать ставки на сумму, в десять раз превышающую обычные ставки, то есть на 100, 300 и 600 фантов. В этом случае выигрыш увеличится в десять раз.

Каждый игрок может сделать только ТРИ ставки, бросая при этом ДВА кубика.

### **КАЗИНО С «ДЖЕКПОТОМ»**

При посещении казино с «ДЖЕКПОТОМ» игрок может получить выигрыш в размере 100 000 фантов, если сумма очков, выпавших на кубиках, составит 2, а ставка игрока будет максимальной (600 фантов). Другие ставки остаются такими же, как в простых «КАЗИНО».

### **ПОДСТЕРЕГАЮЩИЕ НЕПРИЯТНОСТИ:**

**«ПЯТНИЦА, 13-е», «КАТАСТРОФА», «КРЫША ПОЕХАЛА»,  
«БОЛЬНИЦА», «ПЕШЕХОДНЫЙ ПЕРЕХОД»**

При отсутствии «СТРАХОВОГО ПОЛИСА» игрок, чья фишка попала на один из этих кружков, теряет сумму, указанную около кружка.

### **«РЕСТОРАН», «БАР»**

Игрок, чья фишка попала на один из этих кружков, теряет сумму в 500 фантов.

### **«БЕНЗОКОЛОНКА»**

Если фишка игрока попала на кружок «БЕНЗОКОЛОНКА», при наличии автомобиля он должен купить бензин, заплатив сумму, указанную около кружка.

### **«АВТОСЕРВИС»**

Игрок, чья фишка попала на кружок «АВТОСЕРВИС», при отсутствии «АВТОМОБИЛЬНОЙ СТРАХОВКИ» за неисправность автомобиля должен отдать 10 000 фантов.

*Внимание!* Если игрок, находясь на любом из указанных кружков, не может заплатить требуемую сумму, он возвращается на СТАРТ и пропускает ход.

### «ЧЕРНЫЙ ВТОРНИК»

Игрок, чья фишка попала на этот кружок, теряет половину своего капитала, возвращается на СТАРТ и пропускает три хода. Для остальных игроков «ЧЕРНЫЙ ВТОРНИК» означает, что на ближайшие три хода для них закрыты все «БАНКИ», финансовые операции в них не проводятся, а получение любой прибыли сокращается в два раза.

### «РАЗВЯЗКА»

Игрок, чья фишка попала на этот кружок, должен заплатить 10 % от стоимости:

- «СТРАХОВОГО ПОЛИСА», находящегося у него на руках;
- «АВТОМОБИЛЬНОЙ СТРАХОВКИ», находящейся у него на руках;
- «ТЕЛОХРАНИТЕЛЯ»;
- «ЛИЦЕНЗИИ» на «ПИСТОЛЕТ».

В случае неуплаты соответствующие карточки изымаются.

### «ГРАБИТЕЛЬ»

Игрок, чья фишка попала на этот кружок, лишается машины и наличных денег, кредитной карточки и пистолета, если он не заряжен.

*Примечание.* При следующем заходе в «БАНК» игрок может восстановить кредитную карточку за 10 фантов и получить полную стоимость автомобиля при наличии «АВТОМОБИЛЬНОЙ СТРАХОВКИ».

### «ПОЛИЦИЯ»

Если при попадании в «ПОЛИЦИЮ» у игрока есть «ДЕКЛАРАЦИЯ», он должен заплатить только НАЛОГИ.

При капитале игрока до 50 000 фантов сумма налога составляет 100 фантов.

При капитале свыше 50 000 фантов сумма налога составляет 1 000 фантов.

*Примечание.* Карточка «ДЕКЛАРАЦИЯ» является одноразовой и изымается после ее предъявления.

Если при попадании в «ПОЛИЦИЮ» у игрока нет «ДЕКЛАРАЦИИ», он должен будет заплатить только ШТРАФ.

При капитале игрока до 50 000 фантов сумма штрафа составляет 2 000 фантов.

При капитале игрока свыше 50 000 фантов сумма штрафа составляет 20 000 фантов.

Если игрок может оплатить только часть штрафа, то он попадает в тюрьму и пропускает число ходов, соответствующее неоплаченной сумме штрафа.

Если игрок не может оплатить штраф, он попадает в тюрьму и пропускает число ходов, соответствующее всей сумме штрафа.

Пропуск одного хода соответствует 500 фантам штрафа.

Если игрок, попавший в тюрьму, в свою очередность хода при броске ДВУХ кубиков получает 12 очков, он попадает под амнистию и выходит на свободу.

### «МАФИЯ»

Если фишка игрока попала на часть поля, контролируемую «МАФИЕЙ», игроку не помогут ни «ПИСТОЛЕТ», ни «СТРАХОВКА». «МАФИЯ» может потребовать либо 1 000, либо 5 000 фантов.

Если игрок может лишь частично расплатиться с «МАФИЕЙ», он возвращается на СТАРТ и пропускает число ходов, соответствующее оставшемуся долгу.

Если игрок не может расплатиться с «МАФИЕЙ», он возвращается на СТАРТ и пропускает число ходов, соответствующее всему долгу.

Пропуск одного хода соответствует 500 фантам долга.

## КАК ИЗБЕЖАТЬ НЕПРИЯТНОСТЕЙ

### «ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ»

«ТЕЛОХРАНИТЕЛЬ» поможет при встрече с «ГРАБИТЕЛЕМ» и с «МАФИЕЙ».

И в том, и в другом случае «ТЕЛОХРАНИТЕЛЮ» необходимы «ПИСТОЛЕТ» с «ПАТРОНАМИ».

После встречи с «ГРАБИТЕЛЕМ» карточка «ПАТРОНЫ» изымается, но игрок ничего не платит «ТЕЛОХРАНИТЕЛЮ».

После встречи с «МАФИЕЙ» карточка «ПАТРОНЫ» не изымается, но игрок платит «ТЕЛОХРАНИТЕЛЮ» 10 % от суммы, которую требовала «МАФИЯ».

### «ЛИЦЕНЗИЯ НА ОРУЖИЕ»

В случае отсутствия «ЛИЦЕНЗИИ НА ОРУЖИЕ» в секторе «ПОЛИЦИЯ» игрок платит штраф в размере 2 000 фантов, а «ПИСТОЛЕТ» и «ПАТРОНЫ» изымаются.

### ЗАЛОГ

При необходимости — НА ЛЮБОМ КРУЖКЕ ПОЛЯ — игрок имеет возможность заложить свое имущество, «АВТОМОБИЛЬ», «ПАТЕНТ», «ЛИЦЕНЗИЮ», «ВЕКСЕЛЬ», «ПАТРОНЫ», «ПИСТОЛЕТ», «СТРАХОВОЙ ПОЛИС», «АВТОМОБИЛЬНУЮ СТРАХОВКУ», расторгнуть договор с «ТЕЛОХРАНИТЕЛЕМ». В этом случае карточка с тем или иным наименованием сдается в ЗАЛОГОВЫЙ ОТДЕЛ, и на руки игрок получает 90 % первоначальной стоимости имущества.

Выкупить свое имущество можно во время первого захода в «БАНК», заплатив полную стоимость по заложенной карточке.

Если игрок не может выкупить заложенное имущество во время первого захода в «БАНК», оно возвращается в игру, и право на него имеют все игроки.

### «КРЕДИТНАЯ КАРТОЧКА»

В случае необходимости — НА ЛЮБОМ КРУЖКЕ ПОЛЯ — игрок может снять деньги с текущего счета по «КРЕДИТНОЙ КАРТОЧКЕ», но без процентов.

### «ПИСТОЛЕТ» И «ПАТРОНЫ»

При отсутствии «ТЕЛОХРАНИТЕЛЯ» «ПИСТОЛЕТ» с «ПАТРОНАМИ» защитит игрока при встрече с грабителем.

После встречи с грабителем карточка «ПАТРОНЫ» изымается.

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

Если в результате очередного хода фишка проскочила ФИНИШ, она отправляется на СТАРТ.

Если в результате очередного хода фишка игрока должна проскочить ФИНИШ, но игрок готов заплатить 10 000 фантов, фишка, дойдя до ФИНИША, останавливается.

ПОБЕДИТЕЛЕМ становится игрок, обладающий капиталом не менее 150 000 фантов, при условии, что его фишка первой встанет на ФИНИШ.

### УДАЧИ В ИГРЕ!



## КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

1. Игровое поле ..... 1 шт.
2. Банкноты стоимостью:
  - 10 фантов ..... 48 шт.
  - 50 фантов ..... 48 шт.
  - 100 фантов ..... 48 шт.
  - 500 фантов ..... 48 шт.
  - 1 000 фантов ..... 48 шт.
  - 5 000 фантов ..... 48 шт.
  - 10 000 фантов ..... 48 шт.
3. Карточки:
  - «Кредитная карта» ..... 4 шт.
  - «Лицензия на оружие» ..... 4 шт.
  - «Налоговая декларация» ..... 4 шт.
  - «Страховой полис» ..... 4 шт.
  - «Автомобильная страховка» ..... 4 шт.
  - «Вексель» ..... 24 шт.
  - «Автомобиль» ..... 6 шт.
  - «Пистолет» ..... 4 шт.
  - «Патроны» ..... 10 шт.
  - «Лицензия» ..... 6 шт.
  - «Патенты» ..... 6 шт.
  - «Телохранитель» ..... 4 шт.
4. Кубики ..... 2 шт.
5. Фишки игроков ..... 4 шт.
6. Правила игры ..... 1 шт.
7. Коробка ..... 1 шт.

Внимание! Для детей старше 6-ти лет!  
Срок годности не ограничен.

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