

БИЗНЕСМЕН 2000 ДУБЛЬ-2

Экономическая игра

В комплект игры входит:

1. 4 фишки разного цвета;
2. 3 фишки тотализатора;
3. 32 шайбочки предприятий и филиалов;
4. 2 игровых кубика;
5. игровые денежные знаки;
6. карточки биржи;
7. карточки предприятий, филиалов, «сюрприз», «извещение»;
8. игровые акции 4-х цветов.

ИНСТРУКЦИЯ

Экономическая игра «Бизнесмен 2000 Дубль-2» это более усовершенствованная модель выпускаемых ранее в нашей стране экономических игр.

Играя в нее, вы попадаете в увлекательный мир имитационных финансовых операций, помогающих лучше понять такие категории как «биржа», «акции», «банкротство» попробовать свои силы в борьбе с конкуренцией.

Участие в этой игре требует проявления целого ряда качеств — математических способностей, умения быстро ориентироваться в различных ситуациях стимулируя развитие памяти, наблюдательности, внимания.

«Бизнесмен» — это своего рода семейная игра всех возрастных групп, начиная, с 8-9 лет и количеством участников от двух до четырех человек. Мы надеемся, что купив нашу игру, вы с интересом и пользой сможете провести досуг.

НАЧАЛО ИГРЫ

Предварительно аккуратно разрежьте карточки предприятий и фирм, «извещение», «сюрприз», биржи, имитированные денежные знаки. Затем разложите карточки предприятий и фирм на соответствующие клетки на поле. Карточки «сюрприз», «извещение» можно положить стопкой в удобном месте. Возложите дополнительные обязанности банковских операций на одного из участников игры. Раздайте, помешав,

по 5 карточек серии А 4-х цветов:

x ²	:2	10	10	10
:2	x ²	-1 -2 -3	-1 -2 -3	-1 -2 -3

по 8 карточек серии В 4-х цветов:

5	4	6	4	3	5	6	3
4	5	3	5	6	4	3	6

карточки бирж, которые хранятся в тайне от других игроков.

Выберите себе фишку, получите в банке сумму 250000 и по одной акции каждого цвета. Стоимость каждой акции составляет 10000.

Определите, кто начинает игру и очередность. Фишки всех участников установите на старт. Бросая кубики, продвигайтесь на количество клеток, соответствующее сумме очков на верхней стороне кубиков, следующий ход начинается с того места, где остановились в прошлый раз И так по очереди. В процессе игры все предложения по продаже, обмену, залог, покупке исходят, в первую очередь, от игрока, чья очередь перед броском кубиков. На протяжении игры, пока Вы, или ваши конкуренты не разорятся, фишки проходят по периметру несколько раз, причем каждый раз, когда игрок останавливается, либо проходит через «старт», банк ему выплачивает 20000.

Для начинающих игроков рекомендуется первоначально поиграть по внешнему периметру поля, т.к. внутренний круг более усложнен и требует определенных навыков игры.

ПУСТОЙ УЧАСТОК

Клетка, где игрок в результате броска кубика, либо в направлении «извещения» остановится, может быть куплена после оплаты цены, указанной на ней (в нижней части карточки), в банк, либо продана любому игроку с любой наценкой, устраивающей обоих. Игрок, купивший пустой участок, забирает карточку собственности, находящуюся

на поле. Для того чтобы начать строительство филиалов и предприятий, необходимо сначала купить все пустые участки одного цвета, расположенные подряд на любой из сторон игрового поля. При строительстве филиалов и предприятий необходимо пользоваться соответствующими фишками. На одном участке можно построить только филиал, затем предприятие, уплатив в банк стоимость каждого. Игрок не может сразу строить предприятие на одном участке, если на других нет филиалов.

В процессе может не хватить фишек филиалов и предприятий для желающих их приобрести. В этом случае игроки должны ждать, пока кто-либо не продаст или не вернет их в банк. Фирма приобретает сразу и полностью, на ней ничего не строится.

УЧАСТОК КОНКУРЕНТА

Когда игрок, не зависимо от того, как попал, останавливается на участке поля, принадлежащем другому игроку, владелец участка взимает плату за наем по расценкам, указанным на участке. Если игрок владеет всеми участками одного цвета, расположенными рядом, плата за наем увеличивается в два раза. Если игрок забыл потребовать плату перед следующим броском кубиков, плата за наем не взимается. Если на участке построен филиал или предприятие, плата соответственно увеличивается. Если участок отдан в залог, плата за наем не взимается.

Перед началом своего следующего хода каждый может обменять, купить или продать участок другим игрокам с целью образования полных групп одного цвета у себя. Рекомендуется совершать такие сделки, потому что интересы игроков возрастают с момента, когда можно строить.

КЛЕТКИ «СЮРПРИЗ» И «ИЗВЕЩЕНИЕ»

Возьмите верхнюю карточку из соответствующей колоды, и выполнив действия, изложенные на ней, вновь кладите под колоду. Карточку «сыграйте на тотализаторе» сохраняйте до тех пор, пока она не станет необходимой, сыграв на тотализаторе положите карточку на место.

КЛЕТКИ «ШТРАФ», «ВЫИГРЫШ», «ПОДАРОК», «ПРИБЫЛЬ»

Каждый раз попав на клетку «штраф», заплатите в банк 30000. Попав на клетку «выигрыш», получите в банке 40000, «прибыль» — получите 50000, «подарок» получите 2 акции любого цвета.

БИРЖА

Для того, чтобы сыграть на «бирже» необходимо:

1. выбросить кубики 3:3;
2. попав на клетку «маклер» и уплатив за услугу 1000;
3. оказавшем в нормальном ходе игры на клетке 47 или 50;
4. попав на клетку 25 или 50 «банк».

Игрок, попавший на биржу перед своим ходом, может докупить интересующие его акции, но не более 2-х каждого цвета и выгодно продать другие акции. Первоначальная стоимость акции 10000. Один пункт (клетка) на информационном табло «биржи» равен 1000.

Затем игрок предъявляет по выбору одну из имеющихся у него карт:

Карты серии А дают возможность игроку увеличивать стоимость акций, интересующего цвета на 10 пунктов и одновременно уменьшать стоимость акций других цветов на 1, 2, 3 пункта, по желанию какие акции на сколько.

Карточки серии А двойки увеличивают или уменьшают стоимость акций такого же цвета. Игрок, предъявивший такую карту, может любому одному из соперников понизить стоимость акций одного из других цветов в два раза.

Карты серии В 8 штук каждого цвета, делятся на уменьшающие стоимость акций (нижняя

цифра закрашена) и увеличивающая их стоимость (верхняя цифра закрашена) на количество пунктов, указанных на них. Игрок, увеличивающий стоимость акций одного цвета, автоматически понижает другие на количество пунктов, указанных в карте.

Все изменения стоимости акций отражаются на информационном табло «биржи», путем передвижения фишек соответствующего цвета на количество пунктов, насколько они уменьшились или увеличились.

После изменения стоимости акций игроки получают или вносят в банк разницу между старой и новой их стоимостью, умноженную на количество акций соответствующего цвета.

Игроку, предъявляющему карту, уменьшающую стоимость своих акций банком, выплачивается компенсация (разница между старой и новой стоимостью акций, умноженная на количество акций данного цвета). Остальные же игроки обязаны выплачивать разницу уменьшения этого цвета в банк.

Если игрок при повышении стоимости акций превысил максимальное из предусмотренных на табло значений, то фишка передвигается на клетку 25 и все игроки получают компенсацию (разницу между максимальным значением и фактической их стоимостью на количество акций данного цвета). Например: старая стоимость акции 23 пункта, увеличили их на 10 пунктов, компенсация равна $23+10-25=8$.

Если игрок, понижая акции, выходит за нижний предел, то компенсацию он получает лишь в разницу между старой их стоимостью и минимальной. Например: старая их стоимость 3 пункта, уменьшилась на 5 пунктов, компенсация равна $3-1=2$. Все другие игроки вносят в банк указанную сумму. При этом фишка устанавливается в ее минимальном значении.

Если старая стоимость акций равна 1 пункту и эти акции понизились в два раза, то игрок, предъявивший ее компенсацию не получает, а все остальные вносят в банк по 50000 за каждую акцию такого цвета.

Для выплаты штрафов игрок должен использовать свободные деньги, средства, вложенные в другие акции, использовать нельзя. Если игроку не хватает свободных средств для погашения штрафов, он обязан продать в банк, или заложить свою собственность и погасить долги.

Сделав один ход, игрок должен покинуть «биржу» и продолжить игру по внешнему или внутреннему периметру, с какого он на «биржу» попал, или расплотившись с таможенной, выйти на другой круг.

Для начинающих игроков рекомендуется в «биржу» сначала не играть и, попав на нее, пропускать один ход.

ТОТАЛИЗАТОР

Для того, чтобы сыграть на «тотализаторе» необходимо:

1. выбросить кубик 3:3;
2. вытащить карточку «сыграйте на тотализаторе»;
3. попав на клетку маклер и уплатив 1000;
4. оказавшем в нормальном ходе игры на клетке 10 или 50;
5. попав на клетку 25 или 50 «банк».

Попав на клетку «тотализатор», вы можете накрыть крышкой одну, две или сразу три числа по вашему выбору и играть в следующем порядке:

а) накрыв крышкой одно из чисел от 2 до 12, по вашему выбору, бросьте кубики, и, если в сумме выпало ваше число, то ваша ставка увеличивается в 20 раз.

б) накрыв 2 числа, вы делаете 2 броска, если с двух бросков вы угадали хотя бы одно число, то сумма 2-х ставок увеличивается в 5 раз.

в) если же вы накрыли сразу 3 выбранные вами числа, то имеете право бросить кубики 3 раза. При хотя бы одном положительном результате сумма 3-х ставок увеличивается в 2 раза.

Примечание: сумма ставки на одно число не должна превышать 10 000. При отрицательном результате игры вся сумма ваших ставок уходит в «банк», при положительном — получите выигрыш в банке.

БАНК

1. Покупает и продает акции;
2. Выдает прибыль, полученную от игры на «тотализаторе», «рулетке», и «биржи»;
3. Выдает выигрыши акций;
4. Служит для перевода средств через границу с клетки 25 на 52 и наоборот;

Для перехода на внутренний периметр игрок должен продать в банк 2 акции и оплатить 25000 наличных средств. При переходе обратно вы приобретаете в банке 2 акции и оплачиваете 25000 наличных средств.

5. Выдает кредиты и берет под залог собственность.

ОТЕЛЬ

Попав на эту клетку вы имеете право:

1. Играть 3 раза на рулетке;
2. Сыграть один раз на «тотализаторе»;
3. Купить фирму за рубежом. По желанию можно отыграть все варианты. Затем возвращаетесь в «отель» и продолжайте игру по большому периметру.

ТАМОЖНЯ

Вы можете выезжать для работы за рубеж. Для этого оплачивайте переход через границу в размере 10000 и продайте в банк по фактической стоимости половину своих акций и начинайте двигаться по малому периметру. При переходе через границу обратно платите в банк по 5000 за каждое приобретение за рубежом.

РУЛЕТКА

Можете играть сколько угодно. Ходите по часовой стрелке, начиная с любого сектора «входа» установив до броска с какого именно. Остановившись на стрелке «в банк», получите 20000 и обязательно выходите из рулетки. Выйти из рулетки по желанию можно также, остановившись на одном из секторов «выхода».

Решив выйти, при следующем броске отсчет начинайте с фирмы, стоящей следующей за рулеткой.

СУПЕРМАРКЕТ

Попав на эту клетку игроки оплачивают в банк 20000. Эту клетку можно купить за 50000. С того момента, как игрок приобрел права собственника на эту клетку, он имеет 75% прибыли (15000) от платы за наем при попадании на нее соперников. Оставшаяся сумма вносится в банк.

ТОРГОВЛЯ

Незастроенные участки можно продавать когда угодно, кому угодно и за сколько угодно. Постройки продавать только в банк за полцены. Акции продаются и покупаются только банком.

ЗАЛОГ

Когда игрок нуждается в кредитах банка, он может заложить и участок, и постройки. При этом заложенный участок не может быть продан. Сумма кредита определяется из фактически понесенных затрат владельца на клетке, деленное на два. Карточка заложенной собственности кладется отдельно.

Если игрок в течение двух кругов малого или большого периметра сумму кредита не вернул, его собственность на эти клетки изымается.

БАНКРОТСТВО

Если игрок должен больше, чем он может заплатить, он отдает свои ценности в банк и выходит из игры. Банк выплачивает кредиторам всю сумму долга. Карточки собственности кладутся на поле и могут быть куплены.

Желаем вам удачи и приятного времяпрепровождения!