

БИЗНЕС - LIFE

Игра «Бизнес-life» – это усовершенствованная модель выпускаемых 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. Вы так же можете попробовать свои силы в борьбе с конкурентами.

Участие в этой игре требует проявления целого ряда качеств: математических способностей, умения быстро ориентироваться в различных ситуациях; стимулирует развитие памяти, наблюдательности, внимания. Цель игры – рационально используя стартовый капитал, добиться банкротства других игроков.

ПРАВИЛА ИГРЫ

В игре могут принимать участие от двух до шести человек.

Предварительно аккуратно разрежьте карточки предприятий и фирм, «Известия», «Сюрприз», «Биржа», имитированные денежные знаки и акции.

– игровое поле



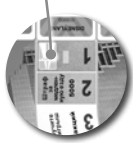
– поле «Биржа»



рулетка



банк



скоростная автомагистраль



таможня

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите карточки предприятий и фирм на соответствующие клетки на поле. Карточки «Сюрприз» и «Извещение» можно положить стопкой в удобном месте. Возложите дополнительные обязанности банковских операций на одного из участника игры. Раздайте, предварительно помешав, по четыре больших и пять малых карт «Биржа», которые хранятся в тайне от других игроков. Выберите себе фишку, получите в банке сумму 250 000 и по одной акции каждого цвета.



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, залогу, покупке исходят, от игрока, чья очередь бросать кубик. На протяжении игры, пока Вы или Ваши конкуренты не разорятся, фишки проходят по большому периметру несколько раз, причем, каждый раз, когда игрок останавливается, либо проходит через «Старт», банк ему выплачивает 20 000.



Большой круг
(клетки 1-45)

Малый круг
(клетки 46-63)

Малый круг представляет собой продолжение Большого круга, на котором так же покупаются предприятия, но без постройки филиалов. При попадании на них другими игроками взимается арендная плата

Более подробно читайте в разделах правил «БАНК», «ТАМОЖНЯ» и «СКОРОСТНАЯ АВТОМАГИСТРАЛЬ».

Для начинающих игроков рекомендуется первоначально поиграть по большому периметру поля, так как внутренний круг усложнен и требует дополнительных навыков игры.

ПУСТОЙ УЧАСТОК

На участок игрок попадает в результате броска кубиков, либо после направления из карточек «Извещения» или «Сюрприз». Участок может быть куплен после оплаты в банк, указанной на нем цены, либо продан или обменен с любым игроком на другое предприятие с любой наценкой, устраивающей обоих игроков.



цена участка

Игрок, купивший пустой участок, забирает карточку собственности, находящуюся на поле. Для того, чтобы начать строительство филиалов и предприятий, необходимо первоначально скупить все пустые участки одного цвета, расположенные подряд на любой из сторон игрового поля. При строительстве филиалов и предприятий необходимо попасть еще раз на один из уже купленных участков данной отрасли (одного цвета) и использовать соответствующие фишки, «Ф» филиал или «П» предприятие.



пример комплекта участков, необходимых для постройки филиалов и предприятий

На одном участке можно построить только филиал, затем предприятие, уплатив в банк его стоимость (указана внизу приобретенного участка «Стоимость»). Игрок не может сразу строить предприятие на одном участке, если на других нет филиалов. Для упрощения постройки филиалов и предприятий, данное правило можно упростить, обговорив с другими игроками до начала игры.

Фирма за рубежом (внутренний круг) приобретается сразу и полностью и на ней ничего не строится.

УЧАСТОК КОНКУРЕНТА

Когда игрок оказывается по какой-то причине на участке, принадлежащем другому игроку, владелец участка взимает плату за наем по расценкам, указанным на участке («Плата за наем»).



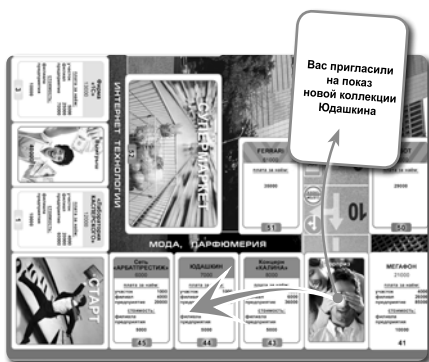
оплата при попадании на чужой участок

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, игрок оплачивает их стоимость указанную на данном участке. 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 у себя полных групп одного цвета. Рекомендуется совершать такие сделки, потому что прибыли игроков возрастают с момента, когда они построят филиалы и предприятия.

КЛЕТКИ «СЮРПРИЗ» И «ИЗВЕЩЕНИЕ»

Возьмите верхнюю карточку из соответствующей колоды и выполнив действия, изложенные на ней, положите ее обратно под колоду. Карточку «Автострахование» сохраняйте до тех пор, пока она станет необходимой. Если при перемещении игрок проходит через клетку «Старт», то сумму в 20 000 он не получает.



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

Каждый раз, попав на клетку «Штраф», заплатите в банк 30 000. Попав на клетку «Выигрыш», получите в банке 40 000, «Прибыль» – 50 000, «Подарок» – 3 акции любого цвета.

«БИРЖА»

Для того чтобы сыграть на «Бирже», необходимо выполнить одно из следующих действий:

1. Выбросить кубик 3:3;



2. Вытащить карточку «Сыграйте на «Бирже»»;



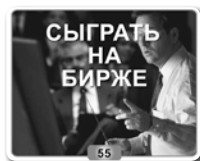
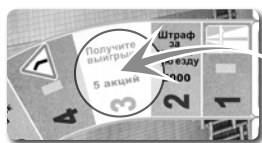
3. Попасть на клетку «Маклер» и уплатить за услугу в «Банк» 1 000;



4. Оказаться в ходе игры на клетке 13 или 55;



5. Попасть на клетку 3 автомагистрали;



При выбросе игроком кубика с комбинацией 3:3 игрок выбирает: сделать обычный ход, передвинув свою фишку на 6 клеток вперед, или сыграть на «Бирже». ПОСЛЕ ОКОНЧАНИЯ игры на «Бирже» фишка игрока ВОЗВРАЩАЕТСЯ на тот участок, с которого он ушел на «Биржу».

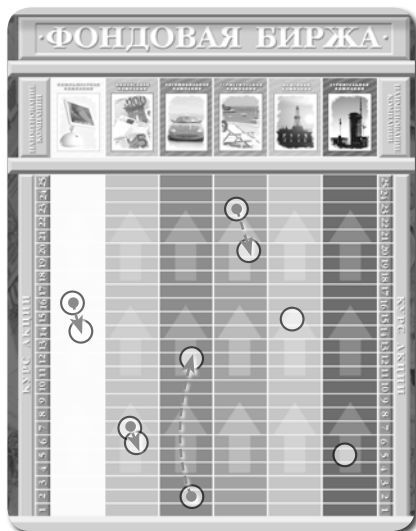


**1 пункт на поле
«Биржа»**

Игрок, попавший на «Биржу» перед своим ходом может купить интересующие его акции, но не более 4-х, и выгодно продать другие акции. Продать можно любое количество акций. Первоначальная стоимость акций 10 000. Один пункт (клетка) на информационном табло «Биржи» равен 1 000.



Затем игрок предъявляет по выбору одну из имеющихся у него карт. БОЛЬШИЕ КАРТЫ дают возможность игроку увеличить стоимость акций интересующего цвета на 10 пунктов и ОДНОВРЕМЕННО уменьшить стоимость акций других цветов на 1,2,3 пункта по желанию, какие акции и насколько.



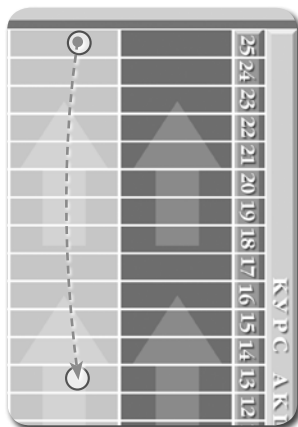
**большая карта
для игры
на «Бирже»**

Пример: Красные акции автомобильных компаний, игрок повышает на 10 пунктов, а зеленые акции финансовых компаний, понижает на 1 пункт, желтые акции компьютерных компаний понижает на 2 пункта и синие акции туристических компаний понижает на 3 пункта.

Большие карты двойки, увеличивают или уменьшают стоимость акций в два раза.



Игрок, предъявивший большую карту двойку, может любому сопернику, как понизить, так и повысить стоимость акций в два раза. Если при уменьшении стоимости акций в два раза получается не целое число, то значение округляется в большую сторону (н-р, $25/2$ округляем до 13).



После изменения стоимости акций игроки получают или вносят в банк разницу между старой и новой их стоимостью, умноженную на количество акций соответствующего цвета. Карточка для игры на бирже считается использованной и откладывается в сторону. В последующем карточки можно докупать в банке (см. Правила «БАНК» п.2)



МАЛЫЕ КАРТЫ, по 8 штук каждого цвета, делятся на уменьшающие стоимость акций и увеличивающие их стоимость, на количество пунктов, указанных на них. Игрок, увеличивающий стоимость акций одного цвета, автоматически понижает акции другого цвета. Либо, если игрок уменьшает стоимость акций одного цвета, автоматически повышает другие на количество пунктов указанных на карте.



**6 пунктов умножить
на 4 акции.
Итого 24 000**

При использовании игроком карты, **ПОВЫШАЮЩУЮ** стоимость акций, **КОМПЕНСАЦИЮ** получают уже **ВСЕ ИГРОКИ**, имеющие на руках акции данного цвета.

Так же возможна ситуация, когда игрок, предъявляя карту уменьшения стоимости акций, одновременно увеличивает другой цвет акций и если эти акции имеются у него на руках, тогда игрок получает компенсацию, как за понижение, так и за повышение своих акций. Другие же игроки выплачивают сумму за понижение стоимости акций и получают компенсацию, если акции имеющиеся у них на руках выросли.



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.



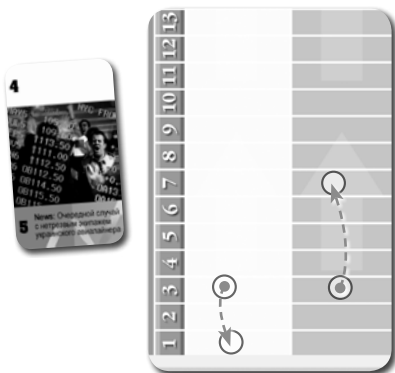
**Все игроки имеющие
акции данного цвета
умножают свое
количество акций
на 5 пунктов и полу-
чают компенсацию**



Если игрок при повышении стоимости акций превысил максимальное из предусмотренных на табло значений, то стоимость акций устанавливается на цифре 25, а все участники игры получают на свой счет сумму, равную количеству имеющихся у них акций данного цвета, умноженному на разницу между фактической стоимостью акций после ее повышения. Это дает больше интриги и вариаций на бирже, большая карточка не всегда дает большую прибыль.



старая стоимость акций 23 пункта, увеличивается на 10 пунктов, компенсация равна $23 + 10 - 25 = 8$ и умножается на кол-во имеющихся акций этого цвета



старая стоимость 3 пункта, уменьшилась на 5 пунктов, компенсация равна $3 - 1 = 2$ и умножается на кол-во имеющихся акций этого цвета

Если игрок, понижая акции, выводит их за нижний предел, в этом случае фишка устанавливается на цифре 1, а игрок получает неполную компенсацию: количество акций данного цвета умножается на разницу между старой стоимостью этих акций и минимальной стоимостью, имеющегося на поле, т.е. 1.

Если старая стоимость акций равна 1 пункту, и эти акции понизили в два раза, то игрок, предъявивший ее, компенсацию не получает, а все остальные игроки у кого присутствуют на руках акции данного цвета вносят в банк 50 000.

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 заложить свою собственность в банк и погасить долги. (см. Правила «ЗАЛОГ»).

Сделав один ход, игрок должен покинуть «Биржу» (причем покупать и продавать акции игрок уже не может) и продолжить игру по внешнему или внутреннему периметру, с того места откуда он на «Биржу» попал, или расплатившись с таможней, выйти на другой круг (см. Правила «ТАМОЖНЯ» п.2).

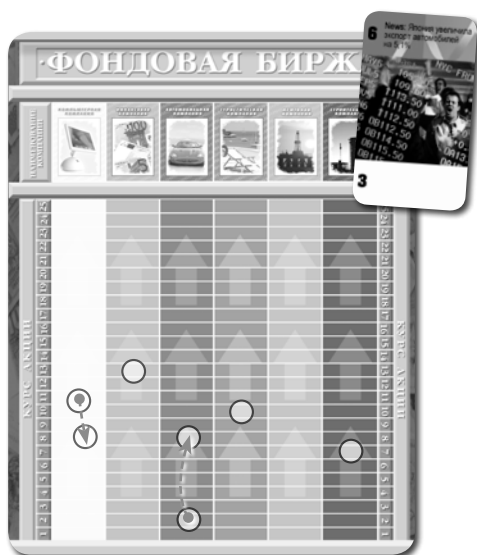


Пример: Игрок выбросил кубик с цифрами 3:3 и решил сыграть на бирже. В наличие у него уже имелись акции по одной каждого цвета. Анализируя свои карточки для игры на бирже, он решает докупить 4 акции автомобильной компании (красные), оставить одну акцию финансовой компании (зеленая), а остальные акции продать по текущему курсу. Итак, у него на руках 5 красных акций и одна зеленая.



по текущему курсу

оплатить:	получить:
4 x 12 000	13 000 + 10 000
= 48 000	+ 7 000 = 30 000



Игрок предъявляет малую карту, для игры на бирже, на которой верхнее число 6 закрашено красным, а внизу незакрашенная цифра 3. Соответственно, акции автомобильной компании поднимаются на 6 пунктов, и по выбору игрока, например, акции компьютерной компании (желтые) опускаются на 3 пункта.

Когда котировки акций поднимаются, означает, что на рынке играют «Быки» («поднимают на рога»), котировки растут. Зная о предстоящем повышении курса, «Быки» покупают акции, а затем продают их, зарабатывая на разнице.

Начинающим игрокам не рекомендуется сразу играть на «Бирже», а попав на нее, пропустить один ход.



игрок I, прибыль 30 000

Так как у игрока имелось 5 подорожавших красных акций, то его заработок составил; 6 пунктов (цена одного пункта 1 000) умноженное на 5 акций, итого 30 000, и так как он продал желтые акции, то потерь за понижение желтых акций он не понес.

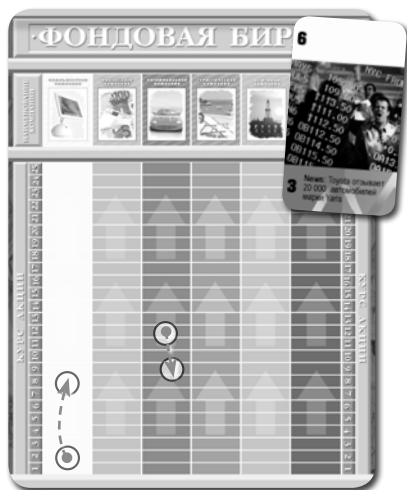
Если бы у него на руках было бы, допустим еще 4 желтые акции, то ему помимо прибыли пришлось бы еще и заплатить в банк. 3 пункта умноженное на 4 акции итого 12 000.

Остальные же игроки, у которых присутствуют на руках изменившие в цене акции, получают прибыль за подорожавшие красные акции, и отдают в банк потери за желтые акции, аналогичным способом.



**игрок II,
3 пункта на 1 акцию,
потеря 3 000**

**игрок III,
3 пункта на 2 акции,
потеря 6 000**



И еще один пример. Теперь используем карточку, у которой верхнее число на карточке 6 не закрашено, а нижнее число 3 закрашено красным.

Соответственно акции автомобильной компании (красные) опускаются на 3 пункта, и по выбору игрока, акции компьютерной компании (желтые) поднимаются на 6 пунктов.

Когда котировки акций опускаются, означает, что на рынке играют «Медведи».

«Медведи» играют на понижении курса («придавливают жертву к земле»). Распродав ничего не подозревающим покупателям акции по текущему курсу (и спровоцировав резкое снижение курса), они вновь скупают необходимое им количество акций уже по низкому курсу. Через некоторое время курс этих акций может восстановиться, но ведь в кармане у «Медведя» и прежнее количество акций, и курсовая разница!



**игрок I,
3 пункта на 5 акций,
прибыль 15 000**

Итак, теперь уже игрок получает прибыль за понижение красных акций на 3 пункта, а остальные игроки выплачивают разницу, умноженную на количество акций в банк.

Если у кого-то из игроков имеются на руках желтые акции, то тогда эти игроки получают прибыль, разницу между курсами, умноженную на количество акций, а за красные акции игроки выплачивают компенсацию за 3 пункта.



**игрок II,
6 пунктов на 1 акцию,
прибыль 3 000**

**игрок III,
6 пунктов на 2 акции,
прибыль 6 000**

БАНК

1. Продает и покупает акции. Игрок может купить не более четырех акций, а продать любое количество;
2. Продает карты для игры на бирже, (большие карты – 30 000, малые – 20 000), но не больше четырех в одни руки. Карты продаются «в слепую» от других игроков;
3. Покупает и выдает залог за предприятие. Вы в любое время можете совершить данные операции с игроками, с условиями, устраивающих все заинтересованные стороны. Если Вы собираетесь продать или отдать в залог предприятие Банку, то это возможно лишь с клетки «Банк» (см. Правила «ЗАЛОГ»). Продать собственность можно за номинальную цену, указанную на участке.
4. По желанию игрока переводит средства через границу с клетки 30 на 59 и наоборот;



Для перехода на внутренний периметр игрок должен продать в банк любые 4 акции по текущему курсу и оплатить 25 000. При переходе обратно, Вы приобретаете в банке 4 акции и оплачиваете 25 000 наличных средств.



ТАМОЖНЯ

Попав на клетку 37, Вы можете выезжать работать за рубеж. Если у Вас менее 300 000 наличных средств, то оплачиваете переход через границу в размере 10 000, если у Вас более 300 000 наличных средств, то оплачиваете 30 000 и начинаете двигаться по малому периметру.

При обратном переходе через границу платите в банк по 5 000 за каждое приобретение за рубежом. Так же, остановившись на клетке 63 у Вас «Заканчивается виза», и, оплатив штраф в размере 20 000, Вы **ОБЯЗАНЫ** начать свой следующий ход по большому периметру с клетки «Старт». Сумму в 20 000 за проход клетки «Старт» игрок не получает.



РУЛЕТКА



*три места входа
на «Рулетку»*

На рулетку игрок попадает с клетки 57 «Выигрыш» и играть можете сколько угодно. Ходы идут по часовой стрелке, начиная с ЛЮБОГО сектора «Вход». Остановившись на стрелке «в Банк», игрок получает 200 000 и **ОБЯЗАТЕЛЬНО** выходит из рулетки, на клетку «Банк». Выйти из рулетки по желанию можно также, остановившись на одном из секторов «Выхода». На полях «Резерв» игрок ничего не может сделать, только выиграть или проиграть.

Вы можете сколько угодно играть на рулетке, не попадая на клетку «в Банк», но в это время другие игроки будут зарабатывать на «Бирже» и скупать пустые участки, выбор за Вами.

Решив выйти, игрок ставит свою фишку на клетку 58, с которой продолжает дальнейшее движение.

ОТЕЛЬ

Попав на клетку 36, необходимо выполнить одно из следующих действий:

1. Сыграть один раз на «Бирже» (см. Правила «БИРЖА»);
2. Играть 3 раза на рулетке (см. Правила «РУЛЕТКА»);

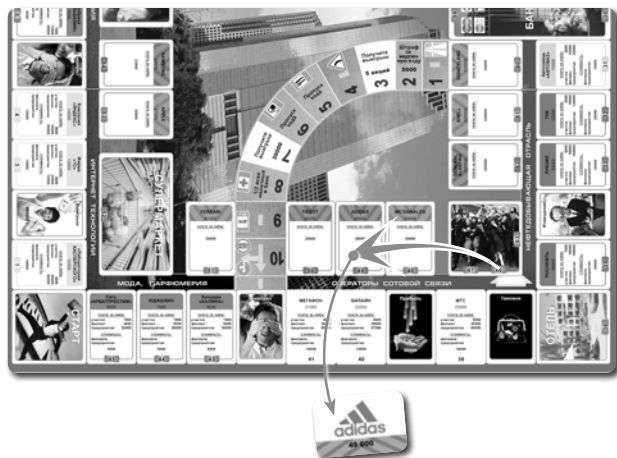


биржа



рулетка

3. Купить фирму за рубежом, бросив кубик, и делая один ход по малому периметру. Отчет начинается с клетки 46. Если игрок попадает на «Супермаркет» или любую другую не покупаемую клетку, то игрок просто перемещает свою фишку далее по кругу до первой не купленной фирмы, если же он, таким образом, окажется на уже приобретенной другим игроком фирме, то игрок просто отправляется в отель и продолжает со следующего хода игру по большому кругу.

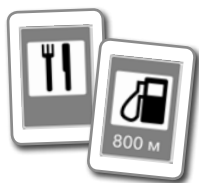


покупка фирмы
через клетку
«Отель»

СКОРОСТНАЯ АВТОМАГИСТРАЛЬ

Движение по «Автомагистрали» идет в соответствии с выброшенной на кубиках суммой очков по клеткам магистрали. Движение начинается с клетки 60. Так же Вы можете начать свое движение на ближайшей к ней клетке, повернув на клетке 60 и закончив свое движение уже на «Автомагистрали».

Попав на клетку 3 «Автомагистрали», Вы выигрываете 5 любых, на выбор, акций и можете сыграть на «Бирже».



Если Вы попали на клетку 5 или 6, Вы оплачиваете заказ в кафе или услуги заправщика суммой 20 000 и пропускаете один ход.



На клетке 8 вас ждет неудача, в результате превышения скорости, вы совершаете аварию и попадаете в клинику, где оплачиваете в банк лечение в сумме 1/2 всех наличных денег, пропускаете ход и начинаете свое движение с клетки «Старт». Сумму в 20 000, за проход клетки «Старт», игрок не получает.



Доехав до перекрестка, у вас есть возможность перейти на большой круг, оплатив минимальную таможенную пошлину в размере 5 000 или же продолжить движение по внутреннему периметру на клетку 51 и далее по кругу.

5 000 за переход на большой круг

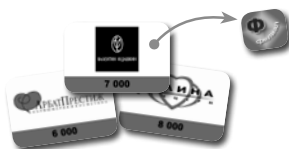
СУПЕРМАРКЕТ

Попав на эту клетку, игрок оплачивает в банк 20 000 и выполняет одно из следующих действий:

1. Купить 3 акции;



2. Если у игрока скуплена отрасль (участки одного цвета), игрок может построить один филиал, или если уже построены филиалы, то одно предприятие.



3. Купить одну карточку для биржи стоимостью 30 000 большая и 20 000 малая.



Все действия игрок производит не покидая клетку «Супермаркет»;

ФОРМУЛА 1

Попав на эту клетку, Вы можете один раз поучаствовать в гонках Формулы 1, совершая прогнозы и делая ставки на пилотов.

Поставьте свою фишку на номер пилота, который, по Вашему мнению, финиширует первым, сделайте ставку и бросьте кубики. Если выпавшее число на кубиках совпадает с вашим прогнозом, то ваша ставка возрастает в 20 раз, так же, если выпавшее число четное, то Ваша ставка умножается на выпавшее число, и, если выпавшее число нечетное, то Ваш проигрыш составляет ставку, умноженную на выпавшее число.

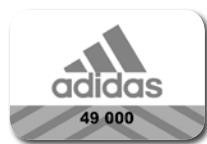


$ставка\ 20\ 000 \times 4 = 80\ 000$

ЗАЛОГ

Когда игрок нуждается в кредитах «Банка», он может заложить и участки, и постройки. При этом заложенный участок не может быть продан.

Сумма кредита определяется из фактических затрат владельца на данном объекте, поделенных на 2. Карточка заложенной собственности откладывается в сторону. Залог выдается только при отсутствии свободных средств у игрока, в любом другом случае заложить или продать собственность банку можно только с клетки «Банк».



**сумма залога
24 500**

Если за время прохождения следующих двух кругов, малого или большого периметра, игрок не вернул кредит, он лишается собственности на эти объекты. Залог можно усложнить, обговорив с другими игроками до начала игры, например, выкупом только с клетки «Банк».

ТОРГОВЛЯ

Незастроенные участки можно продавать когда угодно, кому угодно и за сколько угодно. Постройки можно продавать только в «Банк» (см. Правила «Банк»). Акции продаются и покупаются только «Банком» или на «Бирже».

БАНКРОТСТВО

Если долг игрока больше, чем он может заплатить, он отдает все свои ценности в «Банк» и выходит из игры. Банк выплачивает кредиторам всю сумму долга банкрота. Карточки собственности выкладываются на поле и могут быть куплены остальными участниками.

Желаем Вам удачи!