

*Учимся зарабатывать и вести бизнес,
создавать активы и сотрудничать.*

Узнайте, как достичь своей мечты.

Игра в «Бизнес-круг» помогает лучше узнать себя и окружающих, в увлекательной форме обучает детей и взрослых финансовым основам благосостояния.

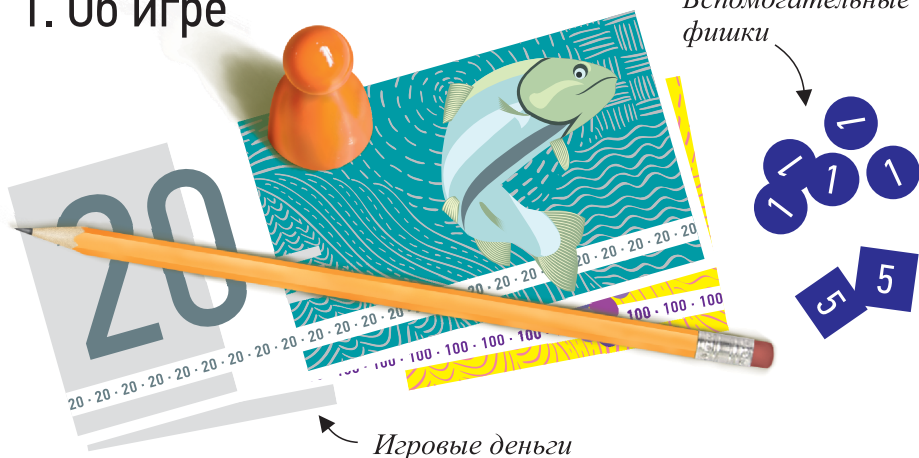
Покупайте заводы и станьте крупнейшим производителем в игре; тщательно выбирайте недвижимость и создайте самый сильный актив среди соперников; соберите стартовый капитал и запустите инвестиционный проект — пусть сотрудничество игроков, организованное вами, приумножит обороты товара; сделайте ставку на удачу и сорвите невиданный куш — пусть все зовут вас «везунчиком».

Найдите тактику, которая вам по душе и осуществите свои мечты в реальной жизни. Ставьте перед собой цели и добивайтесь их.

Активируйте ваш комплект игры на сайте
<http://www.business-circle.net/activate/>
и получайте **купон 10% скидки**
на покупку товаров в нашем интернет-магазине.*

**) код комплекта — на задней стороне обложки данных правил.*

1. Об игре



Процесс игры выбрал в себя различные виды финансовой активности: работа на зарплату, сбор стартового капитала, получение прибыли с оборота, создание активов, инвестирование, производственные расходы, реклама продукции, сбыт товаров.

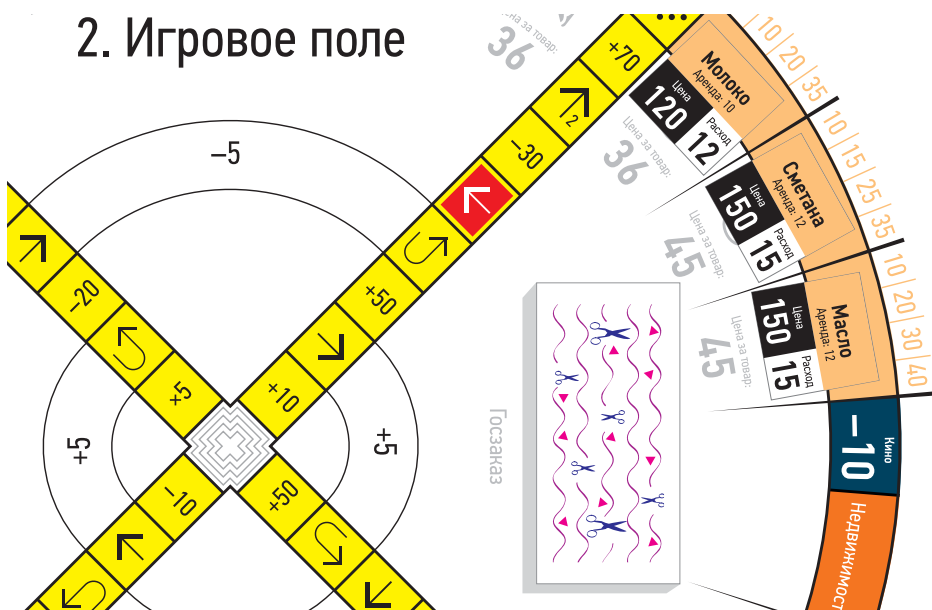
Для игры необходимы минимум два участника. Активное участие в игре принимает банкир, роль которого, как правило, выполняет один из игроков. Ограничений по количеству участников нет, наилучшим образом игровой процесс проявляется при количестве участников от трёх до пяти.

Каждый игрок выбирает себе цвет игровой фишки. По выбранному цвету игрок получает набор вспомогательных фишек. Для расчётов в игре используются игровые деньги. Перед началом игры каждый игрок получает на руки 400 денег.

По взаимной договорённости игра может вестись либо на время, либо до определённого момента, после которого подсчитывается благосостояние участников и определяется победитель (например: играем до тех пор, пока на поле есть хоть один не купленный завод). Порядок подсчёта описан в разделе 5 на странице 19.



2. Игровое поле



Все ходы участники проводят на игровом поле — по главному кольцу, начиная с сектора «Старт». Перед началом игры на поле размещают карточки заводов, карточки госзаказов (на отведённое место, лицевой стороной вниз), стопку с объектами недвижимости (лицевой стороной вниз рядом с группой «Недвижимость»).

Игроки по очереди бросают пару кубиков и переходят по главному кольцу на количество клеток, равное числу, выпавшему на кубиках.



Игровое поле можно разделить на следующие части:

- Сектор «Старт».
- Заводы.
- Дорожка фортуны.
- Затраты на развлечение.
- Недвижимость.
- Госзаказ.

2.1. Сектор «Старт» является одновременно и сектором, с которого начинается игра, и сектором, замыкающим каждый пройденный участником круг (отчётный период).

Когда игрок пересекает сектор «Старт», ему выплачивается денежная помощь в размере *50 денег*. Данная выплата прекращается в момент, когда у игрока собрано пять карточек объектов — заводов или недвижимости в любой комбинации. Учитываются и объекты, которые находятся в аренде, и те, которые приобретены в кредит. Когда у игрока больше десяти объектов, с него собирается дополнительная плата в размере *50 денег* за круг.



При каждом пересечении «Старта» производится подсчёт расходов и доходов. Если по результатам вычислений расходы игрока выше доходов (*«игрок на круге в минусе»*), он обязан уплатить разницу в банк. Если же наоборот — *«игрок в плюсе»* — банк выплачивает ему разницу.

2.2. Секторы заводов

основную часть игрового поля. Игрок может завод купить, либо взять в аренду. Если участник покупает завод, он должен уплатить стоимость завода (на карточке: **цена**) и оплатить производственные затраты (на карточке: **расход**).

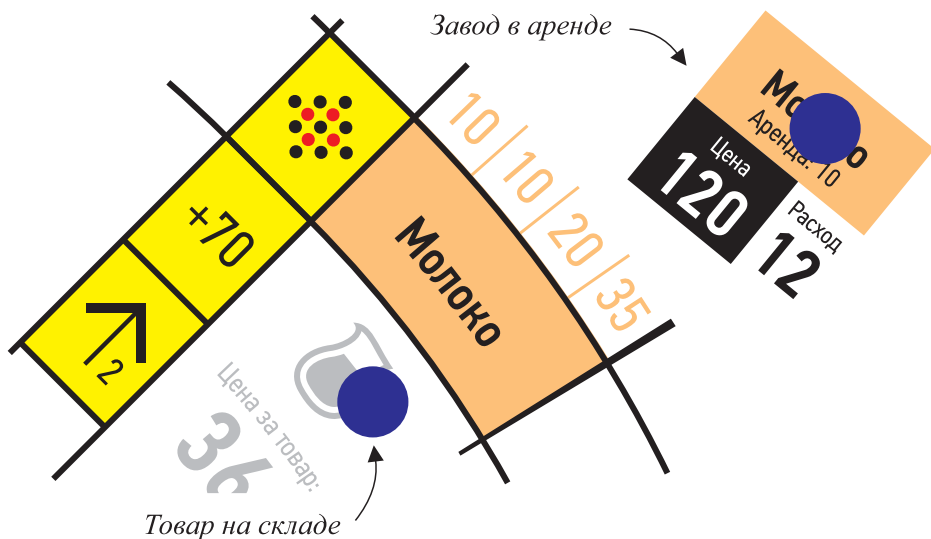
Карточка завода отдаётся игроку во владение. Если участник берёт завод в аренду, он должен уплатить стоимость аренды (на карточке: **аренда**) и производственные затраты. Карточка с заводом отодвигается за край основного кольца и на неё помещается вспомогательная фишка игрока. Таким образом отмечается, в чьей аренде находится завод.

Рассмотрим в качестве примера карточку молокозавода. Стоимость завода — *120 денег*, стоимость аренды: *10 денег за круг*, производственные расходы: *12 денег за круг*.

Таким образом, если пользователь решает купить молоко-

Молоко	
Аренда: 10	
Цена	Расход
120	12





завод, он должен уплатить $120 \text{ денег} + 12 \text{ денег} = 132 \text{ деньги}$, карточка отдаётся ему во владение. Если же пользователь решает взять молокозавод в аренду, он должен уплатить $10 \text{ денег} + 12 \text{ денег} = 22 \text{ деньги}$, карточка завода отодвигается за границу поля и на неё устанавливается вспомогательная фишка игрока.

Если пользователь отказывается от покупки или аренды завода, в этот момент таким правом может воспользоваться любой другой игрок в порядке очередности ходов от текущего игрока.

Купить завод можно и при других, эксклюзивных условиях: в любой момент, уплатив за него двойную цену. Это должен быть свободный завод: не находящийся ни в чьём владении и не арендуемый никем.

И в случае покупки завода, и при его аренде производится единица товара (вспомогательная фишка помещается на склад завода).

Игрок может продать завод в любой момент — либо в банк, за половину стоимости, либо другому участнику по той цене, о которой они договорятся. Во время



сделки весь не проданный со склада товар переходит во владение к покупателю, продавец завода не получает за него компенсацию.

Завод, который находится в аренде, может быть сдан обратно в любой момент. Если на складе завода есть не проданный товар, бывший арендатор не получает за него компенсацию.

Проходя через «Старт» игрок обязан уплатить в банк производственные затраты (на карточке: **расход**) для каждого завода, который находится у него во владении или в аренде. При уплате производственных затрат на каждом заводе изготавливается новая единица товара. *Если у одного игрока собраны все заводы одного цвета, на каждом из этих заводов изготавливается не по одной единице товара, а по две.*

Игрок имеет право не уплатить производственные затраты, но не два круга подряд. При этом на заводе, где не уплачены производственные затраты, новый то-

вар не выпускается, но завод остаётся у игрока. Также в этом случае перестаёт действовать условие двойного производства (если у игрока собраны все заводы одного цвета).

Например, у игрока три завода: Молоко, Сметана и Масло. Если игрок решает сэкономить на расходах молокозавода, на двух других заводах будет произведено по одной единице товара вместо двух.

Если игрок не уплатил производственные расходы на предыдущем круге и не может уплатить их при следующем пересечении сектора «Старт», завод конфискуется банком за половину стоимости и возвращается на поле.

Если завод находится у игрока в аренде, при прохождении через «Старт» игрок дополнительно с расходами на производство уплачивает сумму аренды. Игрок не имеет права не уплатить аренду — в этом случае завод возвращается на игровое поле и лю-



бой может купить его или взять в аренду. Игрок имеет право купить арендуемый им завод в любой момент, уплатив стоимость завода минус размер арендной платы. Пока завод находится в аренде, никто другой не может его купить.

2.2.1. Продажа товара.

Склад завода не ограничен в количестве товаров, которые можно на нём разместить. Для удобства в комплекте предусмотрены вспомогательные фишки разного номинала. Круглые обозначают один товар, квадратные — пять товаров.

Произведённый и размещённый на складе товар готов к продаже. В отличие от других финансовых игр, основной рынок, на котором реализуются товары, находится не на поле и не среди игроков. Рынок — это окружающий бизнесменов и производителей (участников игры) потребительский спрос. Представителем рын-

ка является банк. Именно банк получает от производителей товар и именно банк передаёт игроку деньги за проданный товар.

Товар продаётся в том случае, когда кто-то из соперников попадает на ячейку завода и на заводском складе есть товар. В этом случае считается, что «товар ушёл под реализацию» и производителю товаров банк выплачивает сумму выручки.

Например, *Игрок1* купил молокозавод, и в процессе игры на складе образовалось 10 единиц товара по цене в 36 денег. Когда любой из соперников остановится на игровой ячейке молокозавода, все товары уходят под реализацию в банк и *Игрок1* получает из банка $10 \times 36 = 360$ денег выручки.

2.2.2. Работа на зарплату.

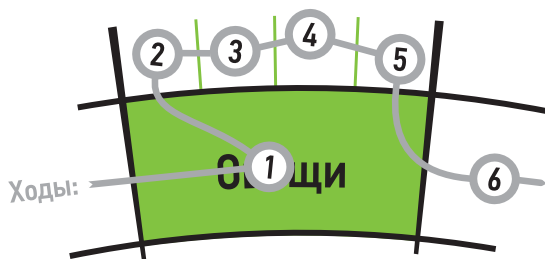
Над игровой клеткой каждого завода находятся зарплатные ячейки. Цифры в них — размер зарплат.



Любой из игроков один раз за круг может остаться «на зарплату» на понравившемся ему заводе. Этот завод не должен находиться во владении или аренде у данного участника. Также никто другой из участников не должен находиться на зарплатной линии этого завода. Если игрок решает остаться на зарплате, он объявляет об этом другим участникам. В следующий раз, когда ход переходит к нему, участник перемещается на ближайшую зарплатную клетку, а банк выплачивает ему зарплату — сумму, указанную в ячейке.

Игрок может «уволиться» с завода в любой момент, объявив об этом другим участникам.

Оказавшись на последней клетке зарплатной линии, игрок получает зарплату,



возвращается на основную клетку и продолжает игру со следующего хода. До пересечения «Старта» игрок больше не имеет права остаться на работе за зарплату ещё раз.

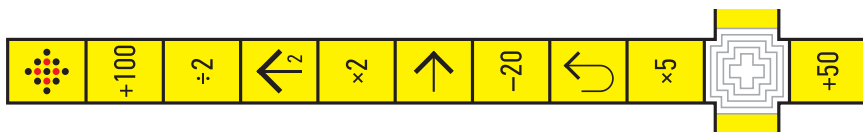
2.3. Дорожка фортуны наполняет игру элементами непредсказуемости и неожиданных поворотов событий. На дорожку фортуны ведут специальные клетки. Игрок, который во время хода по главному кольцу остановился на одной из таких клеток, может при желании сыграть в «Дорожку фортуны».



Дорожка фортуны — это набор клеток с индивидуальным значением.

Для того, чтобы начать игру на удачу, участник должен сделать ставку из своих денег: поставить на кон.





Сделав ставку, он бросает **один** кубик и следует по клеткам дорожки фортуны и указателям на ней до тех пор, пока снова не окажется на главном кольце. Клетки дорожки фортуны, на которых после каждого хода останавливается игрок, указывают направление движения а также производят действия с поставленными на кон деньгами. Например, клетка **[+100]** прибавляет 100 денег к текущей сумме, **[×2]** — увеличивает вдвое, а **[÷2]** — уменьшает вдвое. Навигационные клетки указывают направление движения.

На дорожке фортуны имеются особые клетки.

— Ячейка «Возвращайся на Старт». Игрок возвращается на «Старт», таким

образом заново начиная текущий круг. Так как игрок фактически не пересекает



«Старт», не производится пересчёт доходов и производство товаров.

— «Клетка Удачи». Если игрок остановился на данной ячейке, он имеет право выбрать любой завод из тех, что ещё не проданы, или любую недвижимость из тех, что выставлены на продажу. Объект переходит к нему во владение бесплатно. Если игрок выберет завод, он обязан уплатить производственные затраты и изготовить единицу товара.



— Получи подарки (клетки «+5») на навигационных переходах означают, что каждый из соперников делает игроку подарок в 5 денег.

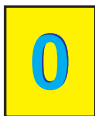
+5

— Раздай подарки (клетки «-5») на навигационных переходах означают, что игрок

-5

дарит каждому из соперников по 5 денег.

— Клетка «0» (ноль) означает, что вся накопленная до текущего момента сумма ставки «сгорает».



После того, как игрок вернулся на главное кольцо, банкир подсчитывает результат. Если фактический выигрыш больше, чем ставка игрока, сумма выигрыша доплачивается из средств банка. Если выигрыш меньше ставки, выигранная сумма возвращается участнику, а остаток ставки уходит в банк. Если же ставка не покрывает проигрыш, игрок обязан доплатить недостающую разницу.

Рассмотрим пример выигрыша. Игрок поставил на кон 100 денег, и в результате игры на дорожке фортуны его ставка прошла такие изменения:

$100 \text{ денег} [-5] [\times 2] [\div 2] [+200] [\text{Ноль}] [+10] [+200] [\times 2] = 420 \text{ денег}$

Игроку возвращается 100

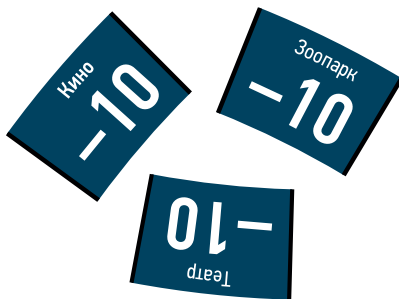
денег ставки и доплачивается из банка 320 денег.

Рассмотрим пример проигрыша. Игрок поставил на кон 100 денег, и его ставка прошла такие изменения:

$100 \text{ денег} [0] [-20] = -20 \text{ денег}$

Ставка 100 денег уходит в банк, а игрок доплачивает в банк ещё 20 денег.

2.4. Затраты на развлечение. Игровые клетки, попав на которые, игрок должен уплатить в банк указанную на них сумму. Это поход в кино, зоопарк, театр.



2.5. Недвижимость.

Когда любой из игроков останавливается на секторе «Недвижимость», открываются карточки на вспомогательных секторах. Другими словами, выставляются на продажу объекты недвижимости.

Карточки недвижимости раскладываются банкиром на отведённые для этого ячейки. За один раз открывается три объекта. Если в ячейках уже есть непроданные объекты, они собираются и помещаются в низ общей стопки с объектами. На карточке недвижимости в информации об объекте указан тип объекта, его цена и размер прибыли, которую объект приносит владельцу за один круг. Покупка недвижимости привлекательна тем, что даёт гарантирован-

ный стабильный доход. По сути, это самая надёжная инвестиция в игру.

После того, как банкир выставил объекты на продажу, каждый из игроков может в любой момент *купить* заинтересовавший его объект либо *взять его в кредит*. Первым решение принимает игрок, попавший на клетку «Недвижимость». Далее — остальные игроки согласно порядку ходов. Если игрок решает купить недвижимость, он должен внести в банк стоимость объекта.

Карточка недвижимости переходит к нему во владение. При пересечении сектора «Старт» к доходам игрока на круге прибавляется размер дохода, указанный на купленной карточке.

Недвижимость

2-комнатная квартира	
Цена:	Доход:
150	9

Магазин	
Цена:	Доход:
300	23

Склад	
Цена:	Доход:
100	10

Недвижимость



2.5.1. Недвижимость в кредит.

Каждый игрок может взять в кредит неограниченное количество объектов недвижимости.

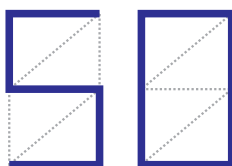
Если игрок желает **взять объект в кредит**, банкир выписывает кредитную накладную, на которой указана сумма, которую игрок должен уплатить при проходе через «Старт» (*кредитный платёж*). **Сумма кредитного платежа равняется пятой части от стоимости объекта.** То есть игрок, который взял недвижимость в кредит, обязан выплатить её полную стоимость за пять кругов.

В момент оформления кредита игрок может

внести часть суммы (*кредитный взнос*), тогда расчёт кредитного платежа производится не от полной стоимости объекта, а с вычетом уплаченного взноса. Игрок имеет право делать внеочередные взносы, а также в любой момент погасить, выплатив остаток платежей.



Платить за круг:



Уплачено взносов:



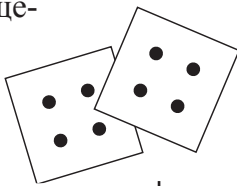
Пример кредитной накладной. По ней видно, что за каждый круг игрок должен уплачивать 50 денег, и три платежа он уже внес.

При пересечении сектора «Старт» в расходах игрока учитываются все платежи по открытым кредитам. Если при прохождении клетки «Старт» игрок не может уплатить кредитный платёж по какому-либо из объектов, такой объект возвращается на поле. В этот момент



любой участник может купить указанный объект за вычетом суммы, уже внесённой бывшим владельцем. Новым владельцем должна быть уплачена полная сумма остатка по кредиту. Бывший владелец при этом не получает никакой компенсации за деньги, которые потратил, выплачивая кредит.

2.6. Госзаказ — это вспомогательная торговая площадка, позволяющая игрокам продавать свои товары. Согласно общему правилу, товар со склада реализуется только тогда, когда на игровую клетку завода попадает один и 3 соперников. Товар можно продать и «вне очереди» — отреагировав на госзаказ. Каждый раз, когда кто-то из игроков выбрасывает дубль на игровых клетках, открывается новая карточка госзаказа. В ней указано, в каких товарах возникла необходимость.



При этом предыдущий госзаказ переворачивается и помещается в низ колоды.

Каждый из игроков, у которого на складе есть товар, требуемый в госзаказе, может продать его по рыночной цене. К реализации допускается одна единица указанного товара, если только в госзаказе не значатся особые условия (*госзаказы «Золотой», «Срочный», «Двойной»*).

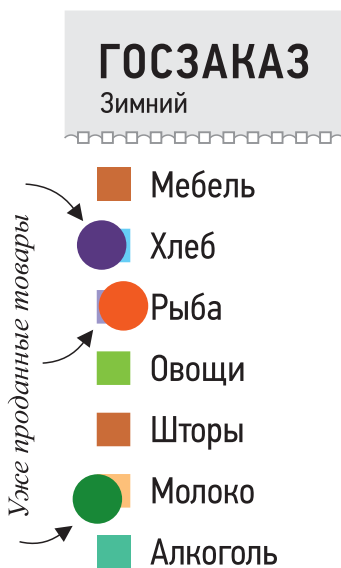
При продаже товара в госзаказ фишка-товар перемещается со склада завода на бланк госзаказа в соответствующую графу. Банк выплачивает игроку стоимость товара. Возможность продать товар, который всё ещё требуется в госзаказе, сохраняется до тех пор, пока не открыт новый бланк.

ГОСЗАКАЗ		Сантехника	Масло	Приборы	Сметана	Консервы	Мебель	Мясо
8 марта								

Госзаказ

То есть, если на момент открытия госзаказа ни у кого из игроков нет на складе изготовленной продукции (или вообще такой завод не куплен), но в процессе игры товар на складе появляется, игрок может его реализовать. Продажа товара в госзаказ не является обязательной.

В том случае, когда госзаказ полностью выполнен, все без исключения игроки получают вознаграждение в *20 денег*. Госзаказ закрывается, а его карточка помещается в низ колоды. Новый госзаказ при этом не открывается, пока кому-либо из участников снова не выпадет дубль. Вознаграждение в *20 денег* не выплачивается для бонусных спецзаказов «Золотой» и «Срочный».



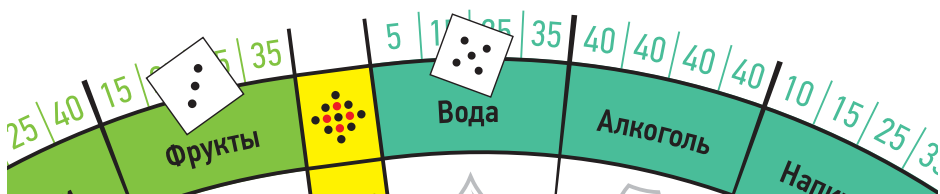
3. Реклама

В процессе игры на складе завода может накапливаться внушительное количество товаров. Его можно попытаться реализовать, разместив «рекламу». Реклама представляет собой ставку на то, какое число будет выброшено на

игральных кубиках во время следующего хода. Если кто-то из игроков сделал ставку на число и оно выпало, реализуется весь товар на заводе, который «рекламировал» игрок.

Реклама размещается перед ходом. Любой из участников может объявить о том, что делает ставку. Для этого он уплачивает в банк *10 денег* и выбирает число, которое желает загадать. Фишку с числом, полученную в банке, он размещает на ячейке того завода, который рекламирует.





Например, игрок решает сделать ставку на тройку и пятёрку, прорекламировав фруктовый и водный завод, на которых уже накопилось немало товаров. Он уплачивает в банк *20 денег*, получает две фишки с выбранными числами и размещает одну на секторе «Фрукты», а другую на секторе «Вода». Игрок, чья очередь ходить, бросает кубики, и если на одном из них выпадает число три, весь товар с фруктового завода уходит под реализацию. Если одно из

выпавших чисел — пятёрка, реализуется весь товар с водного завода. Если выпало три и пять, продаются все товары на обоих заводах. Если не выпало ни тройки ни пятёрки, считается, что «реклама не сработала».

Ставка делается на один ход. За каждую новую ставку нужно платить следующие *10 денег*. Ограничений по ставкам нет — можно занять «рекламой» всё поле, — но не больше одной рекламы один завод.

4. Инвестиционные проекты (для профи)

Каждый участник во время игры может запустить свой инвестиционный проект. Инвестиционный проект может быть успешным только при налаженном сотрудничестве одного игрока с другим игроком.

Инвестиционный проект — намерение игрока (*инвестора*) делать закупки у другого игрока (*поставщика*) для последующего сбыта с наценкой. Это хороший инструмент для создания активного оборота средств.



Чтобы открыть инвестиционный проект, инвестор должен определиться с товаром, который он будет закупать — *выбрать поставщика*. На данном этапе игроку-инвестору следует заручиться готовностью игрока-поставщика на поставку товара. Объектом договора может быть любой из тех заводов, которые на текущий момент производят товары. Делать закупки у самого себя нельзя.

Когда игрок определился с товаром, по которому открывает инвестиционный проект, он должен уплатить в банк взнос в *50 денег* (расходы на оформление). Ему выдаётся бланк инвестиционного проекта, и в свободной графе игрок записывает товар, в который будет инвестировать свои средства.

С этого момента инвестиционный проект считается открытым. *Взнос в 50 де-*

нег платится один раз — при открытии нового вида товара в инвестиционном проекте. *При пересечении «Старта» игрок должен уплатить 20 денег за каждый вид товара* (поддержание товара в инвестиционном проекте). Если за какой-то из товаров сумма не уплачена, инвестиционный проект по нему закрывается и в следующий раз проект должен быть открыт заново (оформление — *50 денег*).

Действия инвестора состоят из закупки товара и его реализации при прохождении сектора «Старт». *Закупка по одному виду товара делается один раз за круг*. Например, у Игрока1 (инвестора) в инвестиционном проекте два товара — **масло** (поставщик: Игрок2) и **шторы** (поставщик: Игрок3). Инвестор выделил деньги на закупку пяти товаров маслозавода и трёх товаров на заводе штор. На маслозаводе всего один товар, на шторах товара нет вовсе. Инвестору нужно спланировать своё продви-



Инвестиционный проект

Масло

Шторы

жение по кругу так, чтобы оба поставщика прошли через сектор «**Старт**» раньше него. Тогда они смогут произвести необходимое количество товара и инвестор сможет сделать закупку. Допустим, всё идёт как запланировано и *Инвестор* перемещается по кругу позади двух других игроков. *Игрок2* пересекает сектор «**Старт**». Он делает расчёт по доходам и расходам и производит товар на заводах. На маслозаводе теперь две единицы товара. *Инвестору* нужно ещё три масла. Между ним и *Игроком2* есть договорённость о поставке товара. В этом случае *Игрок2* может **произвести на заказ** ещё три единицы товара, уплатив в банк сумму производственных расходов. *Инвестор* покупает у *Игрока2* пять единиц товара масла, уплатив ему сумму покупки ($45 \times 5 = 225$ денег). Пять фишек *Инвестор* перемещает со склада молокозавода на бланк своего инвестиционного проекта, в графу, где указан товар «**Масло**».



Инвестору осталось сделать ещё закупку штор. Согласно его плану, *Игрок3* должен пересечь старт раньше (чтобы иметь возможность произвести на заказ шторы). Схема та же: инвестор дозаказывает нужное количество товара, рассчитывается с поставщиком и забирает фишки в соответствующую графу инвестиционного проекта.

Поставщик может произвести товар на заказ только при пересечении сектора «**Старт**». *За один производственный цикл на одном заводе можно произвести не больше 10 единиц товара.* Например, у *Игрока2* во владении все три молочных завода: «**Молоко**», «**Сметана**» и «**Масло**». При пересечении сектора «**Старт**» и уплате расходов на производство игрок изготавливает по две единицы товаров на каждом указанном заводе. Соответственно, в этом случае на каждом из них **дополнительно, на заказ** можно произвести не больше восьми товаров.

Игрок-инвестор при пересечении сектора «Старт» реализует весь товар, который ему удалось закупить, по цене с коэффициентом 1.5 (150% наценка). То есть, каждое масло, купленное по 45 денег, он продаёт по 67,5 денег, а купленные по 90 шторы продаёт за 135.

Сотрудничество в инвестиционном проекте выгодно всем, что позволяет *инвестору* обсуждать с поставщиком снижение цены закупки. Подсчитаем прибыль *Инвестора* для рассмотренного примера. Учитываем в подсчёте **одноразовые** затраты на открытие:

Расходы — 595 денег:

50+50 денег за открытие инвестиционного проекта по двум товарам;

225 денег — закупка масла;

270 денег — закупка штор.

Доходы — 742 деньги:

337 денег — продажа масла;

405 денег — продажа штор.

Прибыль: 147 денег.

5. Подсчёт выигрыша

Несмотря на то, что сама по себе игра — хороший финансовый тренажёр, участникам по завершении интересно понять, кто из них преуспел больше остальных. Определение победителей сводится к определению их благосостояния. Под богатством мы будем понимать комплексный результат, собранный по таким видам показателей:

- сколько наличных в кассе участника;
- стоимость всех купленных игроком заводов;
- доходы на круге от купленной игроком недвижимости.

Все игроки по каждому из финансовых показателей занимают определённые места (как в спорте: первое место, второе, третье). Чем ближе к первому месту, тем успешнее игрок.



Пример таблицы распределения призовых мест:

	Игрок1	Игрок2	Игрок3
Наличных в кассе	3	1	2
Стоимость купленных заводов	2	3	1
Доходы от недвижимости	1	3	2
Итоговый подсчёт	6	7	5

У кого меньше итоговых очков, тот ближе к призовому первому месту и значит богаче. Игрок2 по наличным занял первое место но последние места по остальным показателям. В итоге оказался беднее остальных.

6. Рекомендации по игровому процессу

6.1. Итоговая карта

Во время игры участники приобретают объекты. Это влияет уровень доходов и расходов при прохождении через «Старт». Для упрощения подсчётов рекомендует-ся вести для каждого игрока *итоговую карту* (записи на бумаге). Если действия игрока влияют на уровень доходов (например: *взят офис в кредит или куплен завод*), изменения сразу же фиксируются на итоговой карте, и при прохождении «Старта» игроку уже не приходится отягощаться подсчётами.



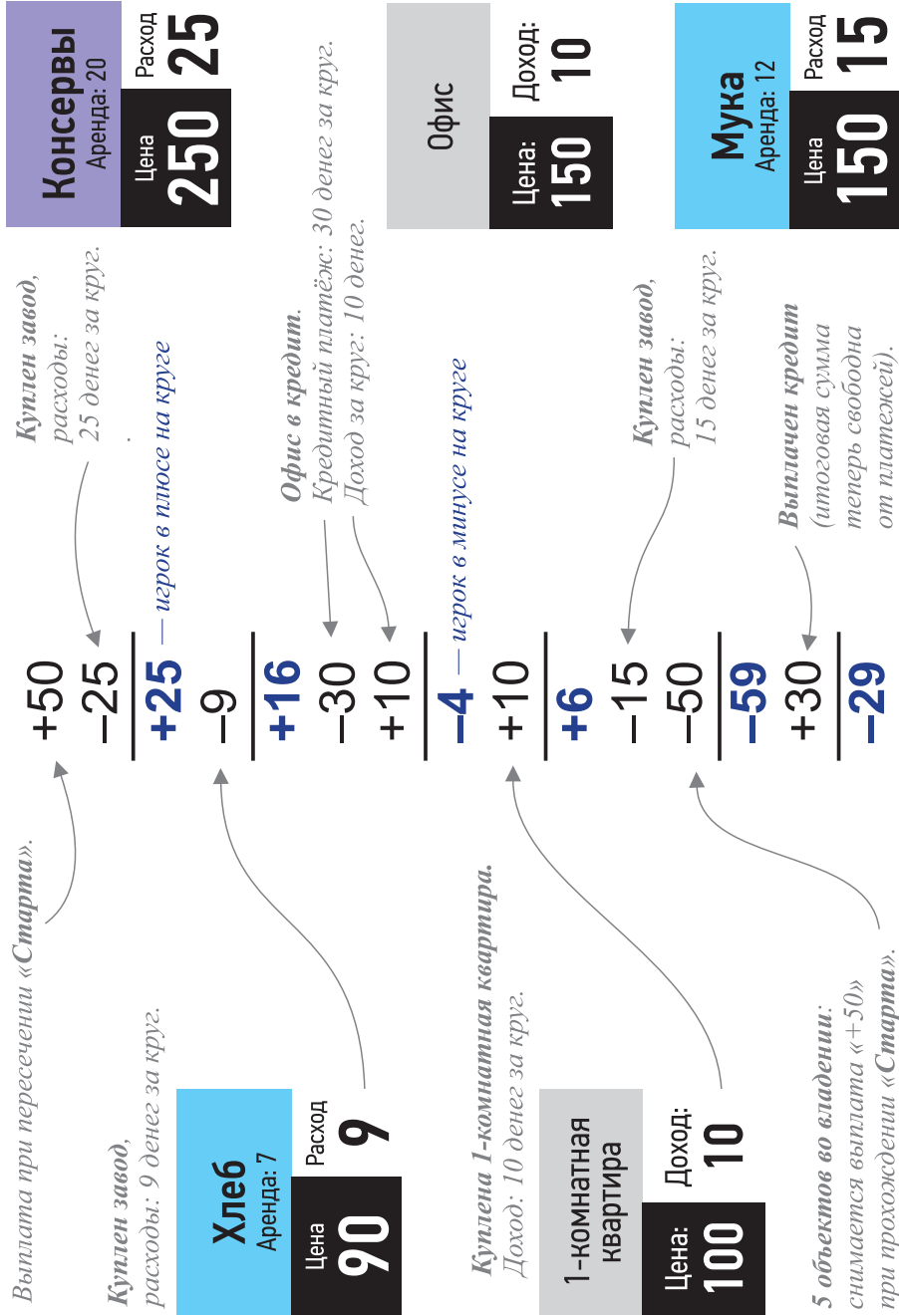
Игрок всегда может свериться со своей итоговой картой для того, чтобы оценить текущее финансовое положение: есть ли возможность провести ту или иную сделку или лучше отложить её.

Пример итоговой карты. По ней видно, что игрок при пересечении «Старта» имеет отрицательный баланс и платит в банк 29 денег:

Юля:

+50
-25
+25
-9
+16
-30
+10
-4
+10
+6
-15
-50
-59
+30
-29

Пояснение-пример того, как накапливается итоговая карта:



6.2. Порядок действий игрока на секторе «Старт»

Для того, чтобы ничего не упустить при прохождении сектора «Старт», игрокам предлагается придерживаться следующей «шпаргалки»:

— подсчитать доходы:

- прибыль с недвижимости,
- помощь из банка в *50 денег* (если у игрока пять и меньше объектов);

— подсчитать расходы:

- уплата арендной платы,
- расходы на производство,
- уплата кредита,
- уплата *20 денег* за каждый товар в инвестиционном проекте,
- уплата *50 денег* (если объектов во владении больше десяти);

— если «игрок в плюсе», банк выплачивает сумму прибыли; если «игрок в минусе», он доплачивает сумму в банк;

— на кредитной квитанции сделать отметку о том, что выполнен очередной платёж (*бланк полностью выплаченного кредита следует демонстративно скомкать и выбросить* =);

— изготовить товар (расставляем фишки на склады);

— выполнить заявки по изготовлению товаров на заказ;

— реализовать появившийся на складе товар в госзаказ.

Содержание

1. Об игре	3
2. Игровое поле	4
2.1. Сектор «Старт»	4
2.2. Секторы заводов	5
2.2.1. Продажа товара	8
2.2.2. Работа на зарплату	8
2.3. Дорожка фортуны	9
2.4. Затраты на развлечение	11
2.5. Недвижимость	12
2.5.1. Недвижимость в кредит	13
2.6. Госзаказ	14
3. Реклама	15
4. Инвестиционные проекты (для профи)	16
5. Подсчёт выигрыша	19
6. Рекомендации по игровому процессу	20
6.1. Итоговая карта	20
6.2. Порядок действий игрока на секторе «Старт»	22