

Менеджер классический

Экономическая игра для юношества

Это увлекательная, живая игра. Так как события, возникающие на доске в процессе игры, меняются очень часто, то играющие получают прекрасную тренировку быстрого просчета экономических ситуаций, математического анализа. Игра помогает развить такие деловые качества, как собранность, творческая активность, умение точно сориентироваться в выборе решения.

1. ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В игре могут участвовать от 2-х до 6-ти игроков. Игра состоит из игровой доски, разделенной на клетки, представляющие собой участки. Имеются 2 кубика, 6 фишек, 26 филиалов, 12 предприятий, две колоды карт «Сюрприз» и «Извещение». Есть также карточки «Право на собственность», каждая такая карточка соответствует определенной клетке поля. Банковские банкноты различной стоимости.

2. ПОДГОТОВКА

Разложите карточки «Право на собственность» под край игрового поля в соответствии с названием участка. Положите карты «Сюрприз» и «Извещение» на места, указанные на доске. Каждый игрок получает одну фишку, которая представляет его во время игры и банковские банкноты на сумму 20.000 рублей. Одного из игроков выбирают банкиром.

3. НАЧАЛО ИГРЫ

Каждый по очереди бросает кубики. Игрок, имеющий самый большой итог, начинает игру первым. Он ставит свою фишку на клетку «Старт», бросает кубики и продвигается по направлению стрелки на число клеток, соответствующих сумме выпавших кубиков. Продолжает игру сидящий слева и далее по часовой стрелке. Игроки начинают следующий ход с той самой клетки, где осталась фишка каждого. Если фишка остановилась на участке, принадлежащем другому игроку, он обязан выплатить ему плату за наем.

Следует учесть, что все операции игроки обязаны проводить перед очередным броском кубиков. Если кто - то из игроков бросает «дубль» (два одинаковых числа на обоих кубиках), то это дает ему право, после прохода фишки, на повторный бросок. Если он бросает «дубль» три раза подряд, он идет на Биржу (тем не менее, он сохраняет все собственности и деньги, которые он приобрел).

На протяжении всей игры фишки делают круг несколько раз. Каждый раз, когда игрок останавливается или проходит через клетку «Старт», ему банк выплачивает 2.000 рублей.

4. ОСТАНОВКА НА УЧАСТКЕ, НЕ ПРИНАДЛЕЖАЩЕМ НИКОМУ

Когда игрок попал на собственность, никому не принадлежащую, он имеет возможность купить эту собственность в Банке по цене, указанной в клетке. Если он хочет ее купить, то платит в Банк ее стоимость, указанную на участке, и получает карточку «Право на собственность», которую он вынимает из - под края игрового поля и кладет верхней стороной на стол перед собой. Если игрок отказывается от предложения сделать покупку, банкир должен немедленно продать ее с аукциона тому, кто даст наибольшую цену. Все

игроки и тот, кто первоначально отказался от покупки, принимают участие в торгах, если они этого хотят. Назначение цены определяется банкиром.

Рекомендуется игрокам покупать любую собственность, т. к. игра теряет интерес, если в Банке остаются непроданные владения.

5. ОСТАНОВКА НА УЧАСТКЕ, ПРИНАДЛЕЖАЩЕМ КАКОМУ-НИБУДЬ ИГРОКУ

Когда игрок, независимо от того, бросал он кубик или вытащил карту, попадает на участок, принадлежащий какому -нибудь другому игроку, владелец этого участка получает плату за наем в соответствии с ценами, указанными на карте «Право на собственность».

Если владелец забыл потребовать свою плату за наем перед последующим броском кубиков, плата за наем не должна быть востребована. Если клетка содержит один или несколько филиалов, плата за наем становится более высокой, чем плата за участок, освобожденный от всяких филиалов (цены указаны на картах «Право на собственность»). Если этот участок отдан в залог, никакая плата за наем не взимается. Определяется заложенная собственность поворотом карты лицевой стороной на стол, под игровое поле, соответственно полю.

6. ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ СОБСТВЕННОСТИ

Огромное преимущество - владеть правами собственности всех участков одного цвета. В этом случае собственник взимает плату в двойном размере за любой недостроенный участок этой группы (пусть другие участки этой группы будут застроены или нет). Если в группе находится одна заложенная собственность, эта группа считается неполной. Строить можно только на участках одного цвета, находящихся в одних руках.

Выгода состоит в том, чтобы скорее построить филиалы и предприятия, а не просто владеть участком, т.к. плата за наем предприятий выше, чем плата за наем свободных участков.

Перед началом своего следующего хода игрок может обменять или продать участки другим игрокам, с целью образования полных групп одного цвета. В общих интересах рекомендуется игрокам договариваться об этих операциях, потому что интересы игроков возрастают с того момента, когда можно начать строить.

7. ОСТАНОВКА НА КАРТАХ «СЮРПРИЗ» ИЛИ «ИЗВЕЩЕНИЕ»

Остановившись на клетке «Сюрприз» или «Извещение», игрок берет соответственно верхнюю карту из колоды, и, выполнив инструкции, которые там даны, вновь кладет карту под колоду лицом к столу.

Если игроку выпадает карта «Выход из биржи», она становится его собственностью и сохраняется у него до тех пор, пока не станет необходимой. После применения она должна быть возвращена в колоду. Она может быть продана другому игроку за цену, установленную между ними. Остановившись на клетке «Выигрыш» или «Штраф», игрок соответственно получает или платит в банк указанную сумму.

8. БАНК

Выберите в качестве банкира игрока, который станет хорошим оценщиком (на аукционе). Банкир принимает участие в игре, он должен отделить свой личный капитал от капитала

Банка. Банк хранит не только капитал, но и фишки филиалов и предприятий, прежде чем они будут куплены игроками. Банк производит расчеты по карточкам и выдает прибыли, продает владения, филиалы и предприятия, получает стоимость приобретаемой игроками карты «Право на собственность». Он пускает в продажу с аукциона участки, одалживает под залог деньги, по цене в половину продажной стоимости, указанной на карте «Право на собственность».

9. ИГРОК ИДЕТ НА БИРЖУ

1. Если фишка попадает на клетку «Маклер».
2. Если он тащит карту «Идите на биржу».
3. Если он бросает «дубль» 3 раза подряд.

Игрок, отправленный на биржу, должен поставить фишку прямо на клетку «Биржа». Если игрок окажется там, в нормальном ходе игры, то его пребывание на бирже рассматривается как «Простой визит». Он не подвергается штрафу в следующем ходу.

10. ИГРОК ВЫХОДИТ ИЗ БИРЖИ

1. Бросая " дубль " в один из 3- х ходов последующей игры.
2. Используя карту «Вы освобождены от посещения Биржи»
3. Заплатив штраф в 500 рублей.

Когда игрок послан на биржу, он должен обязательно ждать своего ближайшего хода игры (даже если он владеет картой «Вы освобождены от посещения Биржи»). Игрок не должен оставаться на бирже после своего третьего хода в игре. Бросив кубики в 3-й раз, он должен (если не сделал до этого «дубль») заплатить штраф в 500 рублей или использовать карту «Вы освобождены от посещения Биржи» и продвигать свою фишку, бросая кубики. Во время своего пребывания на бирже, игрок может собирать налоги с платы за наем, строить на своих участках, покупать, продавать, или закладывать «Право на собственность».

11. ФИЛИАЛЫ И ПРЕДПРИЯТИЯ

Игрок, имеющий 3 участка одного цвета, имеет право строить на них филиалы и предприятия. На каждом участке ставится только одно предприятие. Необходимо иметь 3 филиала на каждом участке полной группы одного цвета, прежде чем поставить предприятие. Цена, которую он должен платить за каждый филиал или предприятие, указана внизу каждого участка и карточки «Право на собственность».

Например: если игрок владеет полной группой карточек одного цвета; он может перед очередным броском купить в банке 1 или несколько филиалов, чтобы построить их на одном или нескольких участках того цвета, которыми он владеет.

Строительство должно идти равномерно, т.е. на каждом участке одного цвета за один ход можно поставить по одному филиалу (или одно предприятие). Например: игрок не может сразу поставить 2 или 3 филиала на одном участке, если на другом участке той же группы есть только один филиал или ни одного. Если игрок, не имея денег, перепродает свои

постройки Банку, он должен так же равномерно снимать по одной постройке с каждого участка одного цвета в убывающем порядке.

В процессе игры в Банке может не хватать филиалов и предприятий для желающих их приобрести. В этом случае игроки должны ждать, пока кто - либо не продаст или не вернет их в Банк.

12. ТОРГОВЛЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ

Незастроенные участки могут быть проданы или обменены между игроками по цене, подходящей обоим. Никакой участок не может быть продан, заложен или обменен, если на нем есть хоть одна постройка (филиал или предприятие). Все постройки могут быть проданы только в Банк. Банк платит наличными $1\frac{1}{2}$ цены предприятия и $1\frac{1}{2}$ цены суммы всех филиалов.

13. ЗАЛОГ

Предприятие и филиалы никогда не могут быть заложены. Заложённая собственность не может быть продана, ни обменена - она меняет владельца только в случае разорения.

Когда игрок нуждается в деньгах, он может заложить участок (или несколько) в Банк, предварительно продав все постройки с них. Карточку «Право на собственность» в этом случае переворачивают лицом вниз под игровое поле, соответственно месту.

14. РАЗОРЕНИЕ

Если игрок должен больше, чем он может платить, он отдает свои ценности, которыми владеет, Банку и выходит из игры. Банк выплачивает кредитору полную сумму долга. Филиалы и предприятия банкрота возвращаются в Банк. Освободившиеся карточки «Право на собственность» кладутся под игровое поле соответственно месту и могут быть куплены.

ПРИМЕЧАНИЕ

Участники игры не должны помогать друг другу сохранять свои ценности. Банк одалживает деньги только под залог. Игрок, похитивший чужой фишкой, платит в Банк 100 рублей. Участники игры, уличенные в сговоре, должны покинуть игру, вернув все свои атрибуты в Банк.