

серия развивающе-обучающих игр
"Познай окружающий мир"



Финансово-экономическая игра - практическое пособие

БИЗНЕС - класс!!!

Дорогие друзья!

Своей последней разработкой, объединяющей ранее выпускаемые игры этого направления ("Монополия", "Уолл-Стрит", "Менеджер", "Бизнес", "Бизнесмен" и т.д.), мы хотим помочь вам через состязание, азарт, общение с друзьями и родными получить начальные знания и навыки в бизнесе, поставить перед собой извечные вопросы: *Как заработать деньги? Как не потерять, а приумножить свой капитал?*

Учись бизнесу сейчас, и тогда все будет класс!



Мы надеемся, что наша игра-практическое пособие будет полезна и интересна не только тем, кто хочет интересно провести время досуга, но и учащимся и студентам, серьезно изучающим вопросы бизнеса.

Начало игры

Из числа участников произвольно выбираются:

1 Банкир.

В его обязанности входит:

- Выдача перед началом игры каждому играющему по 350000 у.е. и по одной акции каждого цвета. Номинал каждой акции 10000 у.е.
- В процессе игры выдает причитающиеся вознаграждения, получает суммы платежей, штрафов и т.д. оплачиваемых игроками, выдает кредиты, ссуды, выигрыши (рулетка, биржа и т.д.), принимает платежи (таножня), залоги и т.п., хранит карточки ликвидированных фирмалов, предприятий до их продажи на торгах;
- ведет таблицу финансового состояния игроков, например:

Игрок1 Баланс			Игрок2 Баланс			Игрок3 Баланс			Игрок4 Баланс		
Выдано первонач.	Дебет (приход)	Кредит (расход)	Выдано первонач.	Дебет (приход)	Кредит (расход)	Выдано первонач.	Дебет (приход)	Кредит (расход)	Выдано первонач.	Дебет (приход)	Кредит (расход)

2 Старший брокер биржи.

В его обязанности входит:

- заведует биржевыми карточками, не выданными игрокам;
- ведет таблицу котировок акций по цветам, объявляя ее после каждого изменения, например:

Котировка акций	Желтые	Зеленые	Красные	Синие	№ п/п

3 Председатель комитета по имуществу.

Его обязанности:

- организует и проводит открытые и честные торги по купле/продаже фирмалов предприятий по заявкам игроков;
- при открытии игроком фирмала или предприятия выдает ему метку соответствующего цвета, которая размещается на этой клетке;
- забирает метку в случае ликвидации фирмала или предприятия при исходе залога собственником в банк (банкротство предприятия).

4 Муниципальный инспектор:

- заведует карточками *Сюрприз*, *Извещение*, *Штраф*, *Подорок*, которые выдаются игрокам, попавшим на соответствующие клетки поля.

Ответственные за свой участок игры разрезают соответствующие их функциям листки (у.е., карточками и метками), подготавливают их к игре, выдают участникам. Карточки переворачивают вниз текстом. Игру начинает тот, у кого после броска первого кубика выпадет большее число. Начало игры всеми участниками осуществляется с клетки

"Старт". Если количество игроков будет более 4, то следует добавить соответствующее количество фишек.

Поле состоит из внешнего (более простого — "Бизнес за рубежом") и внутреннего (более рискованного — "Бизнес в России") периметров, биржи, рулетки, автострад, таможни, т.е. из шести уровней. Количество и последовательность прохождения уровней не ограничены. Момент окончания игры определяют сами участники.

Все карточки, находящиеся у муниципального инспектора и старшего брокера выбираются игроками "в темную". После оглашения карточки возвращаются обратно ответственным. Игра осуществляется двумя кубиками.

Цель игры — разбогатеть больше других. Разорившийся (банкрот) выбывает из игры.

Прохождение внешнего и внутреннего периметров

Игрок бросает кубики и осуществляет перемещение своей фишки на количество клеток, равное сумме выпавших цифр.

Если фишка остановилась на клетке с названием фирмы, то играющий имеет право, оплатив в банк сумму, обозначенную в нижней части карточки (стоимость), открыть филиал. Ему выдается соответствующая метка, которую он размещает на клетке и забирает себе карточку с названием фирмы. Игрок имеет право открыть предприятие только на одной из трех расположенных подряд клеток одного цвета и только в том случае, когда все филиалы на этих клетках открыты им.

Игрок, попавший своей фишкой на клетку с уже открытым другим игроком филиалом или предприятием, обязан уплатить ему сумму аренды (соответственно филиала или предприятия), указанную на клетке. По усмотрению владельца он может разрешить произвести оплату как за аренду участка. Если владелец собственности забыл до броска кубиков следующим игроком потребовать плату за аренду, то игрок может её не оплачивать.

При остановке фишки игрока на клетках "Извещение", "Сюрприз", "Подарок", "Штраф" Муниципальный инспектор предоставляет ему возможность на удачу вытащить одну из пяти соответствующих карточек и вслух зачитывает её содержание. Игрок обязан выполнить указанные в карточке действия.

При попадании на клетки "Выигрыш", "Прибыль" игрок получает в банке соответственно 40000 или 50000 у.е. При каждом прохождении игрока через клетку "Старт" ему выплачивается из банка по 20000 у.е.

Игрок, которому предстоит совершить очередной ход, перед броском кубиков имеет право заявить о намерении продать (купить) то или иное предприятие или филиал, заложить в банк свое имущество в качестве залога за кредит (при недостатке денежных средств), продать или купить определенное количество акций. В случае согласия одного из игроков на предложение о купле/продаже филиалов, предприятий (или акций) *Председатель комитета по имуществу* (или *Старший брокер биржи*) открывает соответствующие торги.

Кредит под залог филиала или предприятия выдается на срок, необходимый для прохождения одного полного (большого или малого) периметра. При этом карточку закладываемой в залог недвижимости игрок передает в банк, а метка остается на месте. В случае не возврата кредита в срок (независимо от причины) филиал или предприятие (его карточка) остаются в распоряжении банка, а его метка возвращается *Председателю комитета по имуществу*. Любой игрок, желающий приобрести эту недвижимость, обращается к *Председателю комитета по имуществу* с предложением провести торги. Все деньги за проданную на таких торгах недвижимость поступают в банк. Новый владелец недвижимости получает от банка её карточку, а *Председатель комитета по имуществу* размещает на её клетке соответствующую метку.

Внутренний периметр — "Бизнес в России"

Окунуться в Российский рискованный бизнес можно, перейдя (одно из условий):

- с клетки 24 на клетку 52;
- с клетки 31 на клетку 42 через таможню (клетки 40, 41);
- с клетки 10 автомагистрали;
- на клетку 50 после игры на бирже.

Выезд из России за рубеж:

- через клетку 10 автомагистрали;
- через игру на бирже и на рулетке;

с клетки 52 на клетку 24;

через таможенный пост — с клетки 40 на клетку СТАРТ.

При этом обязательно уплачиваются пошлины и платежи, описанные ниже.

При попадании игроком на свободную клетку он имеет право открыть предприятие, уплатив в банк стоимость, указанную в верхней части клетки. Если игрок остановится на занятой клетке, то он оплачивает владельцу недвижимости (если последний не забудет потребовать оплаты до броска следующего игрока) сумму аренды, указанную в средней части клетки.

Игра на БИРЖЕ

Попасть на биржу и сыграть на ней можно при выполнении одного из перечисленных ниже условий:

- оказавшись в ходе игры на клетках 10 или 49;
- при выпадении на кубиках комбинации 6:6;
- при остановке фишки на клетке 20, причем в этом случае Вы оплачиваете в банк взнос в размере 5000 у.е.

При попадании на поле Биржи игрок движется по дорожке, соответствующей цвету его фишки.

Варианты игры на бирже:

1. Простой вариант — без использования биржевых карточек. После броска игрок продвигает свою фишку по дорожке биржи на то количество клеток, которое соответствует сумме выпавших на кубиках очков. Номинал акций цвета его дорожки при этом возрастает на количество пунктов (1 пункт = 1000 у.е.), равное номеру клетки, на которой остановилась фишка. Если фишка останавливается на клетках 5, 10, 15, 20, то на это количество пунктов увеличивается номинал акций всех цветов. Движение по дорожке биржи прекращается после прохода клетки биржи 20. После этого игрок продолжает игру по выбору: через клетки 11, 20 или 50.

2. Рискованный вариант — с использованием биржевых карточек. Движение игрока по полю биржи осуществляется аналогично движению при первом варианте. После объявления Старшим биржевым брокером о возрастании номинала акций данного цвета на число пунктов, соответствующее номеру клетки, на которой остановилась фишка, Старший биржевой брокер предлагает игроку на выбор биржевые карточки. Игрок объявляет об изменении номиналов акций в соответствии с указаниями на карточке. После объявления карточка возвращается Старшему биржевому брокеру. Все изменения номиналов акций Старший биржевой брокер записывает в таблице.

ВНИМАНИЕ! За все нарушения своих обязанностей (неотражение данных в таблицах, нечестные торги, необеспечение скрытности текста на выбираемых карточках и т.д.) виновное должностное лицо штрафуются в пользу банка на 10000 у.е.

Клиент БАНКА

Клиентом банка игрок может стать, попав на клетки 24, 52, закончив игру на рулетке. При желании перейти с клетки 24 (внешний периметр) на клетку 52 (внутренний периметр) или наоборот, необходимо заплатить в банк 25 000 у.е. При переходе в банк после игры на рулетке (с сектора "В БАНК") игрок получает в банке выигрыш 200 000 у.е. и решает, по какому периметру он будет продолжать движение (через клетку 24 или 52), уплатив банку 25 000 у.е.

Совладелец ОТЕЛЯ

Являясь совладельцем отеля (остановившись в ходе игры на клетке 30), игрок имеет право:

- проехать по автострате (на клетке 10 автостраты выбирается дальнейшее направление движения);
- сыграть два раза на рулетке (сделать два броска);
- открыть филиал или фирму в России (если есть соответствующие свободные клетки на внутреннем периметре).

Таможенный пост

При въезде в Россию через Таможенный пост (переход на внутренний периметр с клеток 31, 39 на клетку 40) игрок оплачивает в банк таможенную пошлину в размере 10 000 у.е. и продает в банк 2 своих акции или одно предприятие (филиал). При выезде через Таможенный пост за рубеж (выход на внешний периметр с клетки 40 на клетку СТАРТ)

выставляющий
в России) и т.

Полн

Игра на рул
часовой стрел
зеленые сект
из игры на р
Остановивши

Полн

Приобрести э
игрок, остано
у.е. владельце

Если

необходимым
то Председат
имущество о
Банк выплач
огеночной с

Дан

Учи

разм денег, а
денег в цель

Если у Ва

выставляете мо

Если Ваш

интерес Ваш

1. Агент (Б

версия

2. Акционер

расчет

депозит

определ

3. Акции

(потреб

4. Акционер

ответст

имущ

его акц

5. Акционер

содлат

через в

и откр

6. Акции (в

для тт.

7. Амортиз

по мере

всего на

высказавший оплачивает налог (в размере 5000 у.е. за каждое приобретение недвижимости в России) и помещает (в размере 15 000 у.е.), а также получает в банке 20 000 у.е.

РУЛЕТКА

Попаять на рулетку можно только оказавшись в ходе игры на клетках 50 или 30. Игра на рулетку начинается с сектора "25 000", обход секторов совершается против часовой стрелки. Закончить игру на рулетке после первого же хода можно только попав на зеленое сектора "ВЫХОД". Совершив ходы после двух бросков, игрок имеет право выйти из игры на рулетке с любого сектора на клетку 51 (при входе на рулетку с клетки 30) или 30. Остановившись на секторе "В БАНК", игрок становится клиентом банка (см. выше).

Покупки в СУПЕРМАРКЕТЕ

Попав на клетку "СУПЕРМАРКЕТ", игрок оплачивает в банк 20 000 у.е. Приобрести эту недвижимость можно, оплатив в банк 150 000 у.е. В дальнейшем каждый игрок, остановившийся на клетке 47, оплачивает 20 000 у.е. владельцу, из которых 5000 у.е. владелец в виде налогов оплачивает в банк.

БАНКРОТСТВО

Если при необходимости проведения какого-либо платежа игрок не обладает необходимыми средствами и его собственность оценивается суммой меньше этого платежа, то Председатель комитета по имуществу объявляет этого игрока банкротом. При этом все имущество обанкротившегося игрока (недвижимость, деньги, акции) передаются в банк. Банк выплачивает всем кредиторам банкрота всю сумму его долгов, независимо от оценочной стоимости поступившего в банк имущества.

АВТОСТРАДА

Движение осуществляется строго по указателям.

Заключительные пожелания

Учитесь зарабатывать и приумножать капитал! Но помните, что не Вы должны жить ради денег, а деньги должны помогать Вам полноценно жить. Не превращайте зарабатывание денег в цель жизни!

Если у Вас имеются интересные предложения (идей или разработки настольных игр) высылайте материал и свои реквизиты для рассмотрения по адресу:

344007, г. Ростов-на-Дону, а/я 1493

Если Ваше предложение окажется интересным, обязуемся заключить с Вами договор, внедрить Вашу идею и заплатить гонорар.

Словарь делового человека.

1. **Агент** (Ваш торговый шпион) — юридическое или физическое лицо, совершающее юридические действия за Ваш счет и в Ваших интересах.
2. **Акредитив а)** (средство от надутельства) — вид банковского счета для безналичных расчетов на определенных условиях; **б)** ("уход" от жеманов с женами) — денежный депозит на определенное количество денежных средств, выписываемый на определенное лицо.
3. **Акиа** (скрытая обдираловка) — налог, взимаемый с конечного покупателя (потребителя) в виде надбавок к цене.
4. **Акционер** (часто обладатель мифического богатства) — владелец акций, несущий ответственность за деятельность (хозяйств предприятия) в пределах стоимости и имеющий право участвовать в распределении прибыли А.О. в соответствии с долей его акций в общей сумме выпущенных акций.
5. **Акционерное общество** (уже группа мифических богачей) — организация, созданная по соглашению юридическими и физическими лицами путем объединения их взглядов через выпуск и продажу акций в целях получения прибыли. Различают А.О. закрытого и открытого типов.
6. **Акция** (в основном условно) — ценная бумага, выпущенная А.О. Акция имеет ценность для тех, кто руководит А.О., зато все остальные могут ее оставить в наследство.
7. **Амортизация** — постепенное перечисление балансовой стоимости основных фондов по мере их физического и морального износа. Розовая мечта — 100% амортизация всего на день, следующий за его приобретением.