

МИЛЛИОНЕР

Elite



ПРАВИЛА



**Миллионер-Elite – мир
реального бизнеса!**

КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

- | | | | |
|-----------------------|--------|-------------------------|--------|
| 1. Правила игры | 1 шт. | 4. Акции | 48 шт. |
| 2. Игровое поле | 1 шт. | 7. Банкноты стоимостью: | |
| 3. Филиалы | 24 шт. | 1 фант | 48 шт. |
| 4. Предприятия | 12 шт. | 5 фантов | 48 шт. |
| 5. Карточки | | 10 фантов | 48 шт. |
| ШАНС | 30 шт. | 20 фантов | 48 шт. |
| ФОРТУНА | 30 шт. | 50 фантов | 48 шт. |
| УЧАСТКОВ | 26 шт. | 100 фантов | 48 шт. |
| 6. Страховые полисы: | | 500 фантов | 48 шт. |
| зеленые | 12 шт. | 8. Фишки игроков | 6 шт. |
| синие | 12 шт. | 9. Кубики | 2 шт. |
| оранжевые | 12 шт. | 10. Коробка | 1 шт. |
| красные | 12 шт. | | |



Тем, для кого слова «менеджер» или «монополия» давно стали синонимами азарта, времени, увлекательно проведённого в весёлой компании, не стоит объяснять, что такое экономическая игра. Но и знатоки, открыв эти правила, присвистнут от удивления. Собрав всё лучшее, апробированное поколениями игроков, «МИЛЛИОНЕР-*elit*» по-настоящему распахивает вам двери в мир реального бизнеса. Система налогообложения, акции, страховые полисы, аукционные торги — всё это никогда ещё не собиралось вместе на одном игровом поле, в одной коробке. Перед вами максимально приближенная к жизни модель бизнеса. Рискнёте покорить её? Да? Тогда дерзайте!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Стать монополистом всех отраслей и разорить остальных игроков.

Средства достижения этой цели можно разделить на **основные** (арендная плата, взимаемая с других игроков за посещение участков, находящихся в вашем собственном владении) и **вспомогательные** (игра на бирже, удачные аукционные торги, выигрыши в «Джекпот», благоприятные карточки ШАНСА и ФОРТУНЫ, уход от налогообложения).

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

В игре могут участвовать от 2-х до 6-ти игроков.

Игровое поле — квадрат. Движение по полю осуществляется от угловой клетки СТАРТ по часовой стрелке. Нумерация сторон (от первой до четвёртой) также производится по часовой стрелке.

По периметру игрового поля располагаются 8 цветных ОТРАСЛЕЙ, каждая из которых состоит из 2-х или 3-х участков, имеющих собственные названия.

Четыре центральные клетки каждой стороны составляют отдельную девятую отрасль (центральную).

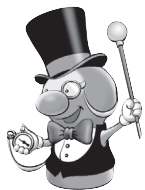
Клетке каждого участка игрового поля соответствует кар-



точка **УЧАСТКА** с указанием его стоимости, арендной платы за участок, налога с участка и цены филиала.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Карточки **УЧАСТКОВ** (26 штуки) раскладываются по своим отраслям на соответствующие участки игрового поля.
- Колоды карточек **ШАНС** (20 шт.) и **ФОРТУНА** (30 шт.) размещаются на специально обозначенных клетках на игровом поле «рубашками» вверх. Запасные карточки (10 шт.) откладываются.
- Среди играющих выбираются: банкир, хозяин аукциона, директор страховой компании и маклер. Банкнот выдаёт каждому игроку по 2000 фантов начального капитала, а также кладёт 200 фантов в кассу «Джекпот». Хозяин аукциона распоряжается торгами. Директор страховой компании следит за правильностью покупки и возвращения в **БАНК** страховых полисов. Маклер следит за изменениями котировок акций.
- Игроки располагают свои фишки на клетке **СТАРТ**.
- Очередность ходов определяется жребием.



ХОД ИГРЫ

Каждый ход игроки по очереди бросают два кубика и передвигают свои фишки с одного участка на другой на число клеток, соответствующее сумме выпавших очков. Если очередным ходом игрок выбрасывает на кубиках дубль, то он делает ещё один ход. Если выпадают три дубля подряд, игрок должен отправиться в **НАЛОГОВУЮ ИНСПЕКЦИЮ**.

ОСТАНОВКА НА «СВОБОДНОМ» УЧАСТКЕ

Если игрок в результате очередного хода остановился на участке, не принадлежащем никому из игроков, то он имеет право купить участок в своё владение. Для этого игрок должен заплатить в **БАНК** сумму, указанную на клетке этого участка, после чего он снимает с поля карточку этого участка и оставляет её себе.

В случае отказа от приобретения участка, участок выставляется на торги на клетку **АУКЦИОН**. Любой игрок (включая и отказавшегося ранее от покупки) может принять участие в торгах. Стартовая цена выставленного участка назначается хозяином аукциона. Участок достаётся тому, кто предложит за него самую высокую цену.

ОСТАНОВКА НА «ЧУЖОМ» УЧАСТКЕ



Если игрок в результате очередного хода остановился на участке, находящемся в чужом владении, он должен заплатить хозяину участка арендную плату. На клетках поля и карточках каждого участка обозначена аренда, которую должен заплатить игрок в том случае, если хозяин участка не является монополистом всей отрасли (единственным владельцем всех участков этой отрасли). Реальная аренда, которую должен выплатить игрок, вычисляется по ТАБЛИЦЕ НАЧИСЛЕНИЯ АРЕНДЫ, находящейся на игровом поле.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ ОТРАСЛЬ

Стоимость любого участка центральной отрасли — 500 фантов. Арендная плата и налог с владельцев этих участков написаны в ТАБЛИЦАХ НАЧИСЛЕНИЯ АРЕНДЫ и НАЧИСЛЕНИЯ НАЛОГОВ, находящихся на игровом поле.

ВНИМАНИЕ! Постройка филиалов и предприятий на участках ЦЕНТРАЛЬНОЙ ОТРАСЛИ ЗАПРЕЩАЕТСЯ!

АКЦИИ

КУПЛЯ-ПРОДАЖА



Акции можно приобрести перед началом игры, проходя через клетку СТАРТ в конце каждого круга игры, а также при попадании на клетку БИРЖА. Продать акции в БАНК можно в любой момент игры перед очередным своим ходом. Первоначальная стоимость акции — 100 фантов.

ИГРА НА БИРЖЕ

Если в результате очередного хода (или согласно указанию карточки ШАНС), игрок попал на клетку БИРЖА, он может изменить курс акций. Для этого он должен два раза подряд бросить кубик. *Первый* бросок кубика определяет, повышается курс акций («чёт») или понижается («нечёт»).

Второй бросок кубика определяет, на сколько ПУНКТОВ — от 1 до 6 — упал или поднялся курс акций. Один ПУНКТ равен 10 фантам. Новый курс акций держится до тех пор, пока на клетку БИРЖА не попадёт другой игрок или пока не последует соответствующая инструкция карточки ФОРТУНА. Если цена акций в результате очередной игры на бирже или по указанию карточек ФОРТУНЫ

стала равна нулю, то БАНК прекращает продажу акций, а игрок имеет право сдать свои акции в БАНК. Ниже нуля стоимость акций опуститься не может. Находясь на БИРЖЕ, игрок может совершить не более двух операций купли-продажи акций — одну до, а другую после игры на бирже. Остальные игроки могут также приобрести акции через игрока, оказавшегося на БИРЖЕ, заплатив ему согласованный с ним посреднический процент, но сделать это каждый может только по одному разу, либо до игры на бирже, либо после.

КРУГОВОЙ ДОХОД

Каждый раз, когда игрок очередным ходом проходит клетку СТАРТ, ему выплачивается **круговой доход**, состоящий из 200 фантов и процентов по акциям. Если в этот момент игры не действуют особые указания карточек ФОРТУНЫ, то эта величина составляет 20 % от текущей стоимости всех акций, находящихся на руках у игрока.

КРУГОВОЙ НАЛОГ

Каждый игрок, проходя клетку НАЛОГОВАЯ ИНСПЕКЦИЯ, обязан заплатить **круговой налог**.

Круговой налог складывается из двух частей: налога с каждой акции (10 фантов) и налога с участков.

На клетках поля и карточках каждого участка обозначен налог, взимаемый с владельца пустого участка в том случае, если он не является монополистом всей отрасли. Реальный налог, который должен выплатить игрок, вычисляется по ТАБЛИЦЕ НАЧИСЛЕНИЯ НАЛОГОВ, находящейся на игровом поле.

Круговой налог взимается с игрока вне зависимости от того, миновал он в результате очередного хода НАЛОГОВУЮ ИНСПЕКЦИЮ или попал непосредственно на эту клетку.

«СЮРПРИЗНЫЕ» КЛЕТКИ

НАЛОГОВАЯ ИНСПЕКЦИЯ

Если игрок попал на клетку НАЛОГОВАЯ ИНСПЕКЦИЯ, выйти из неё он может, заплатив штраф 50 фантов или выкинув на кубиках дубль в один из трёх последующих ходов.

Если игрок не выбрасывает дубль и на третий раз, то он может покинуть НАЛОГОВУЮ ИНСПЕКЦИЮ только одним путём: заплатив штраф 50 фантов.



ДЖЕКПОТ

Игрок, попавший на клетку ДЖЕКПОТ, может сыграть на игровом автомате. Для этого он делает ставку в кассу «Джекпот» и бросает три раза кубик — по одному разу за каждый «столбик» игрового автомата, а затем передвигает фишку снизу вверх по «столбику» на столько символов, сколько очков выпало на кубике. В случае совпадения выпавшей на игровом автомате комбинации с одной из выигрышных, игрок получает из БАНКА соответствующую сумму выигрыша. Выигрышные комбинации расположены рядом с игровым автоматом. Если игрок проиграл, ставка остаётся в кассе «Джекпот».



ШАНС



Карточки ШАНС — это карточки *индивидуальных* инструкций, относящиеся непосредственно к тому игроку, который вытащил карточку.

Если фишка игрока попадает на клетку ШАНС, её хозяин снимает верхнюю карточку из колоды ШАНС и выполняет указанную на ней инструкцию, после чего кладёт карточку в низ колоды. Если указание не может быть выполнено сразу, игрок оставляет карточку у себя до наступления подходящего момента.

Если в карточке дано указание переместиться на ближайшую клетку БИРЖА, ФОРТУНА или ШАНС (на поле их несколько), то игрок определяет удалённость своей фишки от ближайшей из таких клеток как спереди, так и сзади. После этого игрок может перенести свою фишку на выбранную клетку. Если клетки одинаково удалены, игрок может переместить свою фишку на любую из них.

ФОРТУНА

Карточки ФОРТУНА — это карточки *коллективных* инструкций, не относящиеся непосредственно к игроку, вытянувшему карточку.



На карточках ФОРТУНЫ значками «корзина» и «сейф» отмечены:



единовременные инструкции, подлежащие выполнению один раз;



долговременные инструкции, подлежащие выполнению на протяжении всего срока действия этой карточки, то есть до того момента, пока из колоды не будет вытянута следующая карточка.

В отличие от карточек ШАНС, карточки ФОРТУНЫ не возвращаются в колоду, а выкладываются на клетку КОЛЕСО ФОРТУНЫ. Если по указанию карточки ШАНС на КОЛЕСО ФОРТУНЫ выложены две карточки ФОРТУНЫ и они вступают в противоречие друг с другом, предпочтение отдаётся карточке, вытянутой первой.

ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ НАЛОГА

Игрок, попавший на клетку ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ НАЛОГА, освобождается от уплаты КРУГОВОГО НАЛОГА на один круг (одно прохождение клетки НАЛОГОВАЯ ИНСПЕКЦИЯ).



НАЛОГОВАЯ ПОЛИЦИЯ



Игрок, попавший на клетку НАЛОГОВАЯ ПОЛИЦИЯ, отправляется в НАЛОГОВУЮ ИНСПЕКЦИЮ. Круговой доход при этом не выплачивается.

ПРАВИЛА АУКЦИОНА

Если игрок очередным ходом или по указанию карточки ШАНС попал на клетку АУКЦИОН, он должен выбрать участок, выставленный на торги.

Для этого он кидает кубик 3 раза.

- Первый бросок кубика определяет одну из четырех сторон игрового поля. Нумерация сторон — от клетки СТАРТ по часовой стрелке. Если на кубике выпадает от 1 до 4 очков, фишка аукционера переносится на центральный участок соответствующей стороны. Если выпадает 5 или 6, аукцион отменяется.



- Второй бросок кубика определяет одну из двух ОТРАСЛЕЙ данной стороны, лежащих **по** («чёт») или **против** («нечет») часовой стрелки от центрального участка.

- Третий бросок кубика определяет конкретный участок. Если отрасль «двойная» — первому участку соответствуют числа 1, 2, 3, второму — 4, 5, 6. Если отрасль «тройная» — первому участку — 1, 2, второму — 3, 4, третьему — 5, 6.

Карточка участка, подлежащего аукциону, выставляется на клетку АУКЦИОН. Каждый игрок может предложить за этот участок любую цену. Игрок, назначивший самую высокую цену, забирает участок.

ВНИМАНИЕ! На аукцион не могут быть выставлены заложенные

участки, участки, застрахованные от аукциона, и участки, на которых есть хотя бы одна постройка.

ПРАВИЛА СТРАХОВАНИЯ

При желании игрок может приобрести в БАНКЕ кратковременные или долговременные СТРАХОВЫЕ ПОЛИСЫ.

Кратковременные страховые полисы действуют до ближайшего прохождения игроком клетки СТАРТ. При прохождении СТАРТА они должны быть возвращены в БАНК.

Долговременные страховые полисы действуют до наступления *страхового случая*, после чего также возвращаются в БАНК.

Всего различаются 4 разновидности страховых полисов.

- *Кратковременный ЗЕЛЁНЫЙ* страховой полис стоит 100 фантов.

Этот полис страхует игрока от аукциона. Если в результате очередного аукциона жребием на торги выставляется один из его участков, игрок минует аукцион.

Если за время владения страховым полисом участки игрока несколько раз выставляются на аукцион, полис страхует игрока от всех этих аукционов.

- *Кратковременный СИНИЙ* страховой полис стоит 200 фантов.

Этот полис страхует игрока и от аукциона, и от любого неблагоприятного действия карточки ФОРТУНА. При этом, если на карточке ФОРТУНА оба пункта неблагоприятны для игрока, синий страховой полис страхует только от одного.

- *Долговременный ОРАНЖЕВЫЙ* страховой полис стоит 300 фантов.

Этот полис страхует игрока от аукциона и от любого неблагоприятного действия карточек ФОРТУНЫ только до наступления страхового случая, то есть того момента, когда игрок сочтёт нужным использовать свой страховой полис. При этом, если на карточке ФОРТУНЫ оба пункта неблагоприятны для игрока, этот полис страхует его от обоих!

- *Долговременный КРАСНЫЙ* страховой полис стоит 500 фантов.

Помимо АУКЦИОНА и неблагоприятного действия обоих пунктов карточек ФОРТУНЫ, этот полис страхует игрока от *одной* любой неприятности — непосильной аренды или налога. Владея этим полисом, игрок сам вправе выбирать, какой случай считать страховым. После использования полис возвращается игроком в БАНК.

ФИЛИАЛЫ И ПРЕДПРИЯТИЯ

Игрок, монопольно владеющий всей отраслью, может строить на участках *филиалы и предприятия*. Их цена, в размере от 50 до 200 фантов за одну постройку, указана на участках отраслей и на карточках участков. Приобретенные филиалы и/или предприятия игрок размещает на участках отраслей.

При этом участки застраиваются последовательно: сначала по одному филиалу на каждом, затем по второму филиалу, затем — по третьему. Если на всех участках отрасли построено по три филиала, игрок получает право строить предприятия. Стоимость предприятия равна стоимости филиала.

Однако если в отрасли находится хотя бы один заложенный участок, отрасль считается неполной, её владелец перестаёт быть монополистом, а застройка незаложенных участков данной отрасли запрещается.

Если, испытывая финансовые затруднения, игрок решил продать свои постройки в БАНК, он должен снимать их с участков равномерно: по одной постройке с каждого участка. При этом БАНК покупает постройки у игрока **за половину от их номинальной цены**.

ПРАВИЛА ЗАЛОГА

Если игрок нуждается в деньгах, он может заложить участок (или несколько), но перед этим он должен продать в БАНК за половину стоимости все постройки с этого участка. После чего БАНК выплачивает владельцу **половину стоимости** заложенного участка.

В любой момент игры, но только перед своим ходом, игрок имеет право выкупить заложенный участок. Для этого он должен вернуть в БАНК половину стоимости участка плюс 10 % от его первоначальной стоимости.

Арендная плата с игроков, посещающих заложенный участок, не взимается.

Заложенный участок не может быть ни продан, ни обременен до полного банкротства его владельца.

ТОРГОВЛЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ

Незастроенные участки могут становиться предметом купли-продажи и обмена между их владельцами. Условия этих операций регулируются самими владельцами собствен-



ности на основе взаимной выгоды. Игроки могут вступать друг с другом в любые сделки и договорные отношения.

Однако никакой участок не может быть продан, заложен или обременен, если на нём есть хотя бы одна постройка.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Если игрок должен БАНКУ или другим игрокам больше, чем он в состоянии заплатить, он отдаёт все имеющиеся у него деньги, после чего объявляется банкротом и выходит из игры. При этом БАНК выплачивает его кредиторам оставшуюся часть задолженности.

Филиалы и предприятия банкрота возвращаются в БАНК.

Карточки УЧАСТКОВ выставляются на поле на соответствующие им клетки.

Игра продолжается до полного банкротства всех игроков, кроме одного, который и объявляется победителем — миллионером.

Можно также играть на время, тогда победителем считается самый состоятельный на момент окончания игры участник (участки, филиалы и предприятия переводятся в деньги по цене покупки).



Внимание! Для детей старше 3-х лет!
Срок годности не ограничен.

Разработчик ЗАО «ФАН гейм»
Производитель ООО «Издательство АСТ»