

«МЕЦЕНАТ»

Эта игра открывает удивительный и увлекательный мир богатых покровителей живописи. Коммерция и коллекционирование прекрасных полотен — вот сфера этой игры.

КОМПЛЕКТ ИГРЫ

Игровое поле		1 шт.
Картины		36 шт.
Карточки «Фортуна»		32 шт.
Деньги	10.000	22 шт.
	50.000	22 шт.
	100.000	22 шт.
	500.000	22 шт.
Кубики		1 шт.
Фишки		5 шт.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Создание наиболее полной и богатой коллекции картин (не менее 5) по одному из следующих направлений:

1) музей, 2) национальная школа, 3) жанр.

Побеждает тот, кто быстрее всех создаст собрание разрозненных картин из всех направлений, а именно коллекцию полотен лишь одного из указанных направлений, причем наиболее дорогостоящую.

НАЧАЛО ИГРЫ

Все игроки, распределив жребием очередность ходов, ставят свои фишки на клетку «Банк». Ваш начальный капитал 100.000. Получите эту сумму и начинайте игру броском кубика.

БАНК

В зависимости от того, какой круг вы пройдете, каждый раз вы останавливаетесь на клетке «Банк» платите за

— малый круг	— 10.000
— средний круг	— 30.000
— большой круг	— 50.000

Если у вас кончились все деньги и нет ни одной картины, которую можно продать, вы можете начать игру с начала: поставить фишку на клетку «Банк» и получить 100.000.

В банке можно заложить свои картины за их цену-номинал и сразу же получить наличные деньги. При этом сами картины переворачиваются лицевой стороной вниз. В дальнейшем, чтоб их выкупить, нужно уплатить Банку полную стоимость картины (цена-номинал) + еще половину этой суммы.

Заложённая в Банке картина не может быть объектом судебного преследования, а также не может быть объектом покушения со стороны Мафии.

В Банке можно продать картины за их цену-номинал.

ФИЛИАЛ БАНКА

Здесь можно совершить заклад картины или ее продажу так же, как это описано выше.

ФОРТУНА

На этих клетках игроки открывают карточки «Фортуна», которые и определяют их дальнейшие действия. Эти карточки лежат все вместе стопкой лицевой стороной вниз.

АНТИКВАРНАЯ ЛАВКА

Здесь вы можете купить картину за 20.000. Если вы это сделали, то немедленно передвиньте свою фишку на клетку «Экспертиза» на малом круге.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ САЛОН

В этом месте можно купить картину за 50.000. Если картина приобретена, то поставьте свою фишку на клетку «Экспертиза» на среднем круге.

ГАЛЕРЕЯ ЖИВОПИСИ

На этой клетке картина покупается за 100.000. После покупки ваша фишка сдвигается на клетку «Экспертиза» на большом круге.

ЭКСПЕРТИЗА

Здесь определяется подлинность картины и ее цена-номинал.

Подлинность картины. Бросьте кубик

для «Антикварной лавки»	5—6
для «Художественного салона»	4—5—6
для «Галереи живописи»	3—4—5—6

эти выпавшие цифры указывают на то, что картина является подлинником, другие цифры говорят, что вам продана подделка и ее необходимо вернуть в общую стопку картин.

Цена-номинал также определяется броском кубика:

Выпавшая цифра	Антикварная лавка	Художественный салон	Галерея живописи
1	20.000	50.000	100.000
2	40.000	100.000	200.000
3	60.000	150.000	300.000
4	80.000	200.000	400.000
5	100.000	250.000	500.000
6	120.000	300.000	600.000

Запомнить цены всех картин трудно, поэтому целесообразно записывать их на листах бумаги.

ЧАСТНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

Здесь можно продать картину, обязательно прошедшую экспертизу, увеличив цену-номинал в 2 раза! (Картина возвращается в банк).

МАКЛЕР

На этой клетке, уплатив указанную на ней сумму, вы бросаете кубик. Цифры 2—3—4—5 говорят, что ваша поставленная сумма увеличивается соответственно в 2—3—4—5 раз. Цифры 1, 6 сообщают, что посредническая операция сорвалась и вы потеряли поставленные деньги.

ЯРМАРКА

Тот, кто попал на эту клетку, а также все остальные игроки — принимают участие в споре за покупку картины, начальная цена которой 20.000. Каждый игрок по очереди увеличивает цену картины. Приобретает картину тот, кто последним заявил ее покупную стоимость. Это и будет ее окончательная цена-номинал. После покупки картины игроки отправляется на «Экспертизу» малого круга (по ходу движения). Здесь он определяет подлинность картины по типу проверки «Антикварной лавки».

ВЫСТАВКА-ПРОДАЖА

Всё так же, как на «Ярмарке», только начальная цена картины 50.000. После покупки игрок отправляется на «Экспертизу» среднего круга (по ходу движения) и определяет ее подлинность по типу проверки «Художественного салона».

АУКЦИОН

Всё так же, как на «Ярмарке», только начальная стоимость картины 100.000. После покупки игрок отправляется на «Экспертизу» большого круга (по ходу движения) и определяет ее подлинность по типу проверки «Галерея живописи».

СУД

На этой клетке вы предъявляете права на любую картину соперников, кроме заложенных в Банке и находящихся в Государственном музее. Если у вас есть желание судиться, то бросайте кубик! Цифры 1, 3, 5 указывают, что картина ваша, соперник отдает ее вам и еще платит судебные издержки — 50% стоимости картины (от цены-номинала). Цифры 2, 4, 6 говорят, что вы проиграли процесс. Вам придется заплатить судебные издержки — 50% стоимости картины, да еще уплатить 50% стоимости картины ее владельцу за ложный иск.

СЛУЖБА ОХРАНЫ

Попав на эту клетку, вы можете любую свою картину как бы сдать в специальное хранилище, тем самым защищая ее от Мафии. Цена охраны одной картины 100.000. При этом делается пометка об охране.

МАФИЯ

Если ваш соперник приблизился к клетке «Мафия» на бросок кубика, вы можете, уплатив 50.000, договориться с Мафией о похищении одной из картин соперника. После чего ждете, чтобы соперник попал на клетку «Мафия». Если это случилось, то Мафия похищает картину и передает ее вам. Если речь идет о похищении 2 картин и более, платите 100.000 и более.

Не могут быть похищены картины, заложенные в Банке и находящиеся в Службе охраны.

КЛУБ МЕЦЕНАТОВ

Попав сюда, вы можете, заплатив 250.000, выкупить любую картину соперника. Для этого достаточно заплатить ему полную стоимость картины (цену-номинал). При этом его нежелание продавать ее не имеет никакого значения.

Такую операцию невозможно проделать с картиной, находящейся в Государственном музее.

Выкуп картины, находящейся в Службе охраны, проводится с доплатой сопернику 100.000.

Выкуп картины, заложенной в Банке, проводится так, как если бы вы сами были хозяином заложенной картины. При этом соперник не может никак повлиять на судьбу своей картины.

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ МУЗЕЙ

На этой клетке вы сдаете свою картину в Государственный музей (поставьте ее). И каждый раз, попадая сюда, вы получаете половину стоимости своей картины.

При этом ваша картина не может быть объектом судебного преследования и не может быть выкуплена через «Клуб меценатов».

МЕЦЕНАТ ИНОСТРАНЕЦ

Здесь вы можете продать свою картину зарубежному коллекционеру. Бросьте кубик. Цифры 1—2 указывают, что сделка не состоялась. Цифры 3—4—5 говорят, что вы продали картину соответственно в 3—4—5 раз дороже ее цены номинала. Цифра 6 устанавливает тот факт, что вас обманули и что этой картины у вас больше нет.

ТАКСИ

Здесь вы можете взять такси и, заплатив указанную на клетке сумму, сразу же передвинуть свою фишку на любую клетку того круга, перед которым вы взяли «Такси». Но не далее «Ярмарки», «Выставки-продажи» и «Аукциона»!

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

В этой игре побеждает тот, кто собрал первым полную и наиболее богатую коллекцию картин. Причем ему обязательно нужно дойти до Банка! В случае, если двое соперников одновременно собрали заранее установленную коллекцию картин, то выигрывает тот, у кого коллекция наиболее дорогая.

Автор игры: **руководитель Главной творческой лаборатории
фирмы «Летра-Релакс», кандидат педагогических
наук — Л. А. Трапезников.
А. П. Юдин.**