

Карточки «Бизнес» не принесут Вам дивидендов, если Вы в течение всей игры ни разу не попадете на квадрат «Клиент».

ВЫБОРЫ ЦАРЯ ЗВЕРЕЙ

Любой из игроков, попав в эту клетку, обязан субсидировать эти выборы, положив 50 монет на нижнюю клетку. Будьте внимательны - в дальнейшем любой из игроков, первым выбросивший на кубике «6», забирает деньги себе.

АУКЦИОН

В аукционе участвуют все игроки. Он начинается тогда, когда на клетку «Аукцион» попадает один из игроков. Для участия в аукционе каждый из игроков ставит 100 монет на кон (Вы можете взять в долг у банка). Затем каждый из участников аукциона по очереди бросает кубик. Выигрывает и забирает все деньги тот, кто выбрасывает наибольший кубик.

СЕЗОННАЯ ЛИНЬКА

При попадании любого игрока на этот квадрат все участники, начиная с него самого, передвигаются на один квадрат назад, выполняя при этом все инструкции, описанные в данной графе. Но если один из игроков находится на старте (за один ход до этого он получил 325 монет, находясь на «Дне Белой Вороны»), то он остается на месте, а 325 монет получает игрок, попавший на графу «Сезонная линька».

ДЕНЬ БЕЛОЙ ВОРОНЫ

«День Белой Вороны» нельзя миновать, поэтому Вы должны остановиться здесь, невзирая на число, выпавшее на Вашем кубике.

В этот день Вы обязаны:

1. Собрать свою зарплату за месяц — 325 монет.
2. Собрать 10 % от Ваших сбережений в банке или заплатить 20 % от Вашего долга.
3. Оплатить все счета, пришедшие по почте. Если у Вас нет наличных денег для их оплаты, Вы должны снять их со своего счета или увеличить уже существующий займ. «Клерк» отмечает все Ваши операции в «Блокноте для записи вкладов и займов».

ПРИМЕЧАНИЕ: если Ваш долг не превышает 100 монет, он оплачивается без налога.

4. Отбросить все неиспользованные в течение месяца «Облигации лесного займа», а в конце игры отбросить купленные Вами карточки «Бизнес».

Подсчет начинается тогда, когда все игроки дошли до «Дня Белой Вороны» последнего месяца игры. Количество месяцев, как уже было сказано, устанавливается игроками.

Выигрывает тот, кто будет самым экономным и останется с максимальным количеством денег или с минимальным долгом к концу игры.

И Н С Т Р У К Ц И Я

«БЕЛАЯ ВОРОНА»... Игра? Как посмотреть. Скорее, жизненная позиция. Или вернее всего: мы представляем Вам игру, цель которой — выработать у Вас жизненную позицию.

Время сейчас такое, что спрос на «белых ворон» растет со страшной силой. Раньше, когда в цене были мокрые курицы, покорно клюющие из общей кормушки, или дятлы, которые в поисках червяка готовы постоянно долбить одно и то же, не боясь сотрясения мозга за неимением оного, — «белая ворона» слыла птицей неблагоданежной, и поэтому охота на нее была открыта круглый год. В самом деле: а чего она не в масть со всей стаей? Это теперь мы поняли: чем пестрее стая, тем ярче жизнь.

ИТАК, попробуйте примерить на себя оперение «белой вороны», обретите свободу и индивидуальность! Но предупреждаем: это рискованная затея. В стае ты — никто, зато там относительно спокойно. А в одиночку можно, конечно, высоко взлететь, а могут и перышки выщипать. Что поделаешь, такая игра. Такая жизнь. Здесь побеждает предприимчивость и везение, риск и осторожность.

НУ ЧТО, РАСПРАВИМ КРЫЛЬЯ — И ВПЕРЕД!

Вы сами определяете продолжительность игры. В том случае, если играют четыре игрока, то трехмесячная игра занимает около часа, а шестимесячная — около двух часов.

Для игры к Вашим услугам:

- один кубик
- четыре фишки
- игровое поле
- блокнот для записей вкладов и займов
- деньги
- 64 почтовые карточки
- 16 карточек «Бизнес»

Игроки должны согласовать количество месяцев, в течение которых продлится игра. Разложите в две стопки карточки «Почта» и «Бизнес». Тщательно перемешайте каждую из стопок. Каждый из игроков выбирает свой цвет фишки и ставит ее на старт.

Среди играющих выбирают двоих: один из них провозглашается «Банкиром», а другой — «Клерком». «Банкир» контролирует все банковские операции, он же выдает каждому из игроков деньги из банка. «Клерк» следит за количеством сыгранных каждым игроком месяцев, а также ведет учет всех финансовых операций в «блокноте для записи вкладов и займов».

БЛОКНОТ ДЛЯ ЗАПИСИ ВКЛАДОВ И ЗАЙМОВ

Каждый игрок в начале каждого месяца определяет свою финансовую политику - он должен либо вкладывать в банк, либо занимать у банка, но не то и другое в течение месяца. Для того чтобы зафиксировать вклад, «Клерк» проставляет сумму вклада и обозначает вклад литерой «В», аналогично фиксируется займ, обозначаемый литерой «З».

Вклады вносятся в банк, а займы выдаются из банка. При каждом последующем вкладе или займе «Клерк» вычеркивает предыдущую операцию и заносит новую, суммируя итог.

ПРИМЕР. Сергей берет займ в 200 монет. Эти деньги выдаются «Банкиром» из банка. «Клерк» фиксирует операцию в столбце Сергея под литерой «З» и рядом пишет 200. В следующем туре Сергей получает из банка новый займ в 300 монет. «Клерк» вычеркивает его первый займ и выводит итог: 500 монет.

ЦЕНТР ПЕРСПЕКТИВНЫХ РАЗРАБОТОК

123423, Москва, ул. Народного Ополчения, 10-1-20

Цена 16р.

БЛОКНОТ ДЛЯ ЗАПИСЕЙ ВКЛАДОВ И ЗАЙМОВ

В/З	Александр	В/З	Сергей	В/З	Максим	В/З	Олег
В	100	З	200	В	500	З	150
		З	500				

ЗАЙМЫ

Игрок может взять или увеличить свой займ в банке в любое время по своему усмотрению.

В конце каждого месяца, в «День Белой Вороны» игроки должны оплатить 20 % от своих займов. Если вы хотите поменять свою финансовую политику на следующий месяц, Вы можете в этот день полностью погасить займ и сделать вклад в банк на свое имя.

ВКЛАДЫ

Игроки могут открыть счет или увеличить его, находясь только в графе «День Белой Вороны». В этот день все счастливые обладатели вкладов подсчитывают свои дивиденды, которые начисляет им банк в размере 10 % ежемесячно.

ШТРАФЫ

Штраф 50 монет выплачивается игроком в следующих случаях:

1. Если он сделал ход не своей фишкой (в этом случае штраф передается игроком владельцу фишки).
2. Если игрок бросил кубик не в свою очередь (штраф передается в банк).
3. При совершении операции по вкладу не в «День Белой Вороны» (штраф передается в банк).

КАК НАЧИНАЕТСЯ ИГРА

Каждый из играющих перед началом игры получает 325 монет. Затем он бросает кубик.

Выбросивший наибольшее количество очков на кубике уходит первым. Остальные включают в игру в зависимости от убывания их очков на кубиках. Все фишки выстраиваются на старте и, начиная с понедельника, неделя за неделей двигаются по размеченному календарю, приближаясь ко «Дню Белой Вороны». Игроки обязаны строго выполнять инструкции, напечатанные в каждом из квадратов. Большинство из них будут вам понятны, о других мы расскажем ниже...

КАРТОЧКИ «ПОЧТА»

Попадая на квадрат «Почта», каждый из игроков берет из стопки карточек «Почта» верхнюю. Внимательно прочитав ее, он должен выполнить все инструкции, указанные в карточке.

ПРИМЕР: Максим поднимает почтовую карточку, на которой написано: «Диснейленд. Посещение аттракционов. Оплатить 25».

Максим кладет ее рядом с собой и в «День Белой Вороны» текущего месяца он обязан оплатить ее стоимость в банк. После оплаты карточка кладется вниз стопки почтовых карточек.

Если Вам повезло и Вы вытащили карточку «Успех», то деньги выплачиваются Вам из банка немедленно.

Специальные почтовые карточки

1. ОБЛИГАЦИЯ ЛЕСНОГО ЗАЙМА.

Облигация погашается банком в течение одного игрового месяца в том случае, если Вы попадете на «День тиража». В этот день Вы можете погасить неограниченное количество облигаций. Так что храните эту карточку и надейтесь на удачу.

2. ВЕТЕРИНАРНОЕ СТРАХОВАНИЕ.

Оплатив эту карточку, Вы получаете право оплачивать все ветеринарные услуги в течение всей игры. Ею погашаются следующие почтовые карточки:

- Вызов «скорой помощи»
- Ветеринарный санаторий «Каштанка»
- Лазарет им. Шарикова
- Профессор Я. Гиббон
- Кооператив «Белый клык»
- Доктор Н. Е. Собак
- Психотерапевт Зайцевровский

3. ОХОТНИЧИЙ БИЛЕТ.

Оплатив «Охотничий билет», Вы получаете право погашать все счета магазина «Охотник» в течение всей игры.

4. КАРТОЧКА «5» ИЛИ «6».

Все зависит от Вашего везения и желания рискнуть. Если у Вас «тяжелая рука», отбросьте эту карточку. Но, поставив на кон 100, Вы можете выиграть 1000. **ВНИМАНИЕ:** страховые карточки должны быть оплачены или отброшены немедленно.

Все рекламные объявления, письма, телеграммы, неподлежащие оплате, немедленно отбрасываются.

Игрок должен сохранять все пришедшие по почте счета (кроме погашенных страховыми карточками) и оплачивать их в «День Белой Вороны» текущего месяца. После оплаты карточки тщательно перемешиваются и пускаются по второму кругу.

КАРТОЧКИ «БИЗНЕС»

Если Ваша фишка попала на графу «Бизнес», Вы должны взять из стопки этих карточек верхнюю.

Правила игры очень демократичны — Вы можете «сделать бизнес» немедленно, купив эту карточку, или, не желая рисковать, положить ее в низ стопки.

Попав на квадрат «Клиент», Вы осуществляете сделку и «кладете себе в карман» разницу между стоимостью и ценой.

ПРИМЕР: Александр купил карточку «Автомобиль Ягуар». Он заплатил за нее 1100 монет. Через некоторое время его фишка попала на квадрат «Клиент». Александр получил из банка 1600 монет. Он сделал бизнес, заработав на этой сделке 500 монет. При осуществлении этой операции один из игроков получает комиссионные. Для этого Сергей, Максим и Олег по очереди бросают кубик. У кого выпадает наибольшее количество очков на кубике, тот забирает из банка комиссионные — 110 монет.