

## **Инструкция к 4 уровню игры "Мои финансы". Переходите на третий уровень только когда освоите второй.**

**В игре 4 уровня дополнительно используются:**

### **1. Дипломы об образовании.**

Чтобы получить диплом надо заплатить 15 000р. (можно заплатить деньгами и акциями в соотношении 1:1, товары засчитываются за полцены). Игроки имеющие диплом об образовании на поз. "Премия" и "Повышение по службе" получают больше на 5 000 руб., и зарплата у них на 2 000 р. больше (при прохождении мимо поз. "Зарплата и премия" получают не 3 000, а 5 000 р. Диплом не утрачивается на протяжении всей игры, всей игры, вернуть, продать другому участнику игры, или обменять нельзя.

### **2. Карточки "ФИТНЕС".**

Это абонементы на фитнес, стоимость - 5000 р. Игроки имеющие абонемент на фитнес (т.е. физически более крепкие) имеют доход в 2 раза больше на поз. "Дополнительный заработок". Абонемент не утрачивается на протяжении всей игры, вернуть нельзя, можно продать другому участнику игры.

### **3. Карточки "ИНСПЕКТОР".**

За карточку "Инспектор" надо заплатить 5 000 р. Владелец этой карточки может по своему желанию в 2 раза уменьшить доход любого из игроков. Например, если игрок на поз. "Рост курса акций" заработал 30 000р. Инспектор может уменьшить этот доход до 15 000р. После использования карточка "Инспектор" утрачивается.

### **4. Карточки "Страховка" стоимостью 3 000р.**

Игроки имеющие страховку терпят убытки на поз. "Пожар" в 2 раза меньше и защищены от потерь на поз. "Личные обстоятельства". Страховка, если использована, утрачивается.

### **5. Купоны на скидку 2000р.**

Купон получают бесплатно на поз. "Приз" и он может быть использован как 2000 р. на поз. "Удачная покупка".

## **Кредит.**

На 4 уровне игры у игроков есть возможность взять кредит. Кредит можно использовать для любых целей по усмотрению игрока, взявшего кредит.

### **Получение кредита.**

Игрок, если хочет взять кредит, может это сделать только после того как во время своего хода бросит второй раз кубик и выполнит все предписания относящиеся к выпавшей позиции. Если средства нужны для погашения убытка, кредит можно взять сразу после того как игрок второй раз бросит кубик и узнает сколько он должен заплатить. Размер кредита должен быть кратным 3000р. (например - 3000р., 6000р., 9000р. и т.д.). Игроку взявшему кредит выдаются деньги и купюры "КРЕДИТ 3000р.". Деньги игрок расходует по своему усмотрению, а купюры "КРЕДИТ 3000р." кладутся под карту покупок так, чтобы было видно, какая сумма кредита числится за игроком.

### **Погашение кредита.**

Игрок у которого есть непогашенный кредит, всякий раз проходя мимо поз. 10 - "Банк", или остановившись на этой позиции должен внести в кассу 4000р. (3000 - погашение кредита + 1000р. - % по кредиту). При этом игрок сдаёт одну купюру "КРЕДИТ 3000р.". И так будет до тех пор пока кредит не будет полностью погашен. Если у игрока кредит больше 3000р. (например, 9000р.), сразу гасить больше 3000р. не разрешается.

## **Уплата налога.**

1. Игрок, получивший доход больше 5 000р. должен заплатить налог 1000р.
2. Если игрок забыл заплатить налог, другие участники игры могут потребовать, чтобы он заплатил налог 1000р. и штраф в размере 3000р.

**Игра на 4 уровне в основном проходит по правилам и в соответствии с действиями на игровых позициях 2 - го уровня.**

**Дополнительное правило для 4 уровня игры.**

Если игроку надо погасить убыток, а средств для этого нет, или если их недостаточно, он должен взять кредит.

экономическая  
игра

# "Мои финансы для малышей"

Число игроков от 2 до 4. Возраст от 3-х лет.

## Подготовка

1. Разложите игровое поле и раздайте всем игрокам по одной карте покупок.
2. Поставьте фишки всех участников на позицию №1 – “Зарплата и премия”.
3. Внутри игрового поля разложите карточки с изображением товаров.
4. Решите (или разыграйте), кто делает первый ход.

## Начало игры

1. Игроки стартуют с позиции №1 – “Зарплата и премия”.
3. Участники по очереди бросают кубик и делают ходы, передвигая свои фишки на выпавшее количество позиций.
4. Если в результате хода выпала доходная игровая позиция (номер позиции на зелёном фоне) игрок получает денежную купюру (любую) и может на эти деньги купить один любой товар (товарную карточку любой стоимости). Если выпала убыточная позиция (номер позиции на красном фоне), надо отдать один любой товар.
5. Передайте ход следующему игроку.

## ПРАВИЛА.

**Карта покупок.** Числа в ячейках карты равны стоимости товара, который должен быть куплен. Стоимость товара указана на товарных карточках. После покупки товара, карточка с его изображением кладётся в соответствующую ячейку.

**Получение товара.** Если в результате хода выпала доходная позиция, получите денежную купюру и купите на эти деньги один любой товар и закройте, соответствующую его цене, ячейку в карте покупок. Нельзя брать товар, если для него нет соответствующей свободной ячейки в карте покупок.

**Возврат товара.** Если в результате хода выпала убыточная позиция, верните один любой товар в магазин. Если товаров нет, пропустите ход.

**Обмен товаров.** Полученные товары, в любое время можно обменять на любые другие.

**Завершение игры.** Победителем становится игрок, заполнивший карту покупок раньше других или успевший накопить больше товаров.

Внимание! Описание игровых позиций Вы найдёте в инструкции базового комплекта игры.

## ДЕЙСТВИЯ НА ИГРОВЫХ ПОЗИЦИЯХ

- №1 - ЗАРПЛАТА И ПРЕМИЯ: получите деньги.
- №2 - УДАЧНАЯ ПОКУПКА: получите деньги.
- №3 - ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЗАРАБОТОК: получите деньги.
- №4 - ПРИЗ: получите деньги.
- №5 - ВЫГОДНАЯ СДЕЛКА: получите деньги.
- №6 - ПОВЫШЕНИЕ ПО СЛУЖБЕ: получите деньги.
- №7 - НАГРАДА: получите деньги.
- №8 - ИНФЛЯЦИЯ: убыток - отдайте товар.
- №9 - РОСТ КУРСА АКЦИЙ: получите деньги.
- №10 - БАНК: Заплатите банку, убыток - отдайте товар.
- №11 - ПОЖАР: убыток - отдайте товар.
- №12 - АВАНТЮРА: Игрок может рискнуть всем, что имеет, но можете просто пропустить ход. Если рискуете, нужно бросить кубик и по шкале расположенной на игровой позиции определить - повезло или нет ("+"-выигрыш, "-"-проигрыш). Если выиграете, получите 2 товара, если проиграете, теряете 2 товара.
- №13 - КРАЖА: убыток - отдайте товар.
- №14 - РИСКОВАННАЯ СДЕЛКА: Кубик нужно бросить второй раз и по шкале расположенной на игровой позиции определить - повезло или нет ("+"-выигрыш, "-"-проигрыш). Если выиграете, получите один товар. Если проиграете, отдайте один товар.
- №15 - ИНФЛЯЦИЯ: убыток - отдайте товар.
- №16 - ПАДЕНИЕ КУРСА АКЦИЙ: убыток - отдайте товар.
- №17 - АРЕНДА: если у Вас нет дома, заплатите за аренду жилья (убыток). Если есть дом,  
получите доход от сдачи его части (доход).
- №18 - ПОДАРОК: получите деньги.
- №19 - ЛИЧНЫЕ ОБСТОЯТЕЛЬСТВА: убыток - отдайте товар.
- №20 - РОСТ КУРСА АКЦИЙ: получите деньги.

Постепенно можно усложнять игру. Например, когда на кубике больше 3 точек игрок получает не одну, а две купюры и может купить не один, а два товара.