

# Правила настольной игры БизнесМен

## ***1. НАЧАЛО***

В БизнесМен могут играть максимум 4 игрока. В игру пока не встроена возможность играть по сети, но работы в этом направлении ведутся. А пока можно играть только на одном устройстве. iPad тоже может играть, для этого в меню новой игры нужно выбрать его картинку «тапом» в изображение под именем игрока. По умолчанию это Игрок 1, Игрок 2 и т. д. Кстати, имя тоже можно сменить, если ткнуть в него.

Для начала игры нужно определить игрока, который будет ходить первым. Просто поместите два пальца над картинками кубиков и смахните вниз. По результатам броска фишки будут меняться местами. Игрок, имеющий самый большой итог, начинает игру первым. Если фишка остановилась на участке, принадлежащем другому игроку, он обязан выплатить ему плату за наем.

В отличие от оригинальной игры на столе, в игре для iPad все действия с карточками, банком, аукционом и т. д. нужно производить после броска кубиков.

Если кто-то из игроков бросает «дубль» (два одинаковых числа на обоих кубиках), то это дает ему право, после прохода фишки, на повторный бросок. Если он бросает «дубль» три раза подряд, он идет на Биржу (тем не менее, он сохраняет все собственности и деньги, которые он приобрел).

На протяжении всей игры фишки делают круг несколько раз. Каждый раз, когда игрок останавливается или проходит через клетку «Старт», ему банк выплачивает 2.000.

После того как фишка остановилась на какой-то карточке, то вполне возможно, что вы получите прибыль от ваших, даже пусть и пустых, участков! Только не забудьте собрать все монетки, иначе они пропадут, как только вы передадите ход. Кстати, iPad никогда про это не забывает.

## ***2. ОСТАНОВКА НА УЧАСТКЕ, НЕ ПРИНАДЛЕЖАЩЕМ НИКОМУ***

Когда игрок попал на собственность, никому не принадлежащую, он имеет возможность купить эту собственность в Банке по цене, указанной в клетке. Если он хочет ее купить, то платит в Банк ее стоимость, указанную на участке.

Если игрок отказывается от предложения сделать покупку, то он просто нажимает на стрелку и карточка «улетит» на место. Рекомендуются игрокам покупать любую собственность, т. к. игра теряет интерес, если в Банке остаются непроданные владения.

## ***3. ОСТАНОВКА НА УЧАСТКЕ, ПРИНАДЛЕЖАЩЕМ КАКОМУ-НИБУДЬ ИГРОКУ***

Когда игрок, независимо от того, бросал он кубик или вытащил карту, попадает на участок, принадлежащий какому — ни будь другому игроку, владелец этого участка получает плату за наём указанную на карточке. Если по какой-то причине игрок не хочет или не может оплатить наём, то может нажать на стрелку и сумма запишется в долг. После пятого хода, игрок обязан оплатить долг, или он не сможет передать ход.

Если клетка содержит один или несколько филиалов, плата за наем становится более высокой, чем плата за участок. Если этот участок отдан в залог, никакая плата за наём не взимается.

#### ***4. ПРЕИМУЩЕСТВО ДЛЯ ВЛАДЕЛЬЦЕВ СОБСТВЕННОСТИ***

Огромное преимущество — владеть правами собственности всех участков одного цвета. В этом случае собственник взимает плату в двойном размере за любой недостроенный участок этой группы (пусть другие участки этой группы будут застроены или нет).

Если в группе находится одна заложенная собственность, эта группа считается неполной.

Строить можно только на участках одного цвета, находящихся в одних руках.

Выгода состоит в том, чтобы скорее построить филиалы и предприятия, а не просто владеть участком, т.к. плата за наем предприятий выше, чем плата за наем свободных участков.

#### ***5. ОСТАНОВКА НА КАРТАХ «ПИСЬМО» ИЛИ «ИЗВЕЩЕНИЕ»***

Остановившись на клетке «Письмо» или «Извещение», игроку показывается текст карточки и по нажатию на стрелку, будут выполнены обозначенные инструкции.

Если игроку выпадает карта с текстом «Освобождение от Биржи», она становится его собственностью и сохраняется у него до тех пор, пока не станет необходимой. Эта карточка только одна и после её использования она снова станет доступной другим игрокам.

Остановившись на клетке «Прибыль» или «Штраф», игрок соответственно получает или платит в банк указанную сумму.

#### ***6. БАНК***

В банке хранятся все карточки собственности, и если вы не выкупаете карточку после сдачи её в залог, то она переходит обратно в банк.

В следующих версиях игры Банк сможет давать кредиты, субсидии и брать вклады.

#### ***7. ИГРОК ИДЕТ НА БИРЖУ***

1. Если фишка попадает на клетку «Маклер».
2. Если он тащит карту «Отправляйтесь на биржу».
3. Если он бросает «дубль» 3 раза подряд. Игрок, отправленный на биржу, должен поставить фишку прямо на клетку «Биржа». Если игрок окажется там, в нормальном ходе игры, то его пребывание на бирже рассматривается как «Простой визит». Он не подвергается штрафу в следующем ходу.

## **8. ИГРОК ВЫХОДИТ ИЗ БИРЖИ**

1. Бросая «дубль» в один из 3-х ходов последующей игры.
2. Используя карту «Освобождение от Биржи»
3. Заплатив штраф в 500 монет.

Когда игрок послан на биржу, он должен обязательно ждать своего ближайшего хода игры (даже если он владеет картой «Освобождение от Биржи»). Игрок не должен оставаться на бирже после своего третьего хода в игре. Бросив кубики в 3-й раз, он должен (если не сделал до этого «дубль») заплатить штраф в 500 рублей или использовать карту «Освобождение от Биржи» и продвигать свою фишку, бросая кубики.

Во время своего пребывания на бирже, игрок может собирать налоги с платы за наем, строить на своих участках, покупать, продавать, или закладывать «Право на собственность».

## **9. ФИЛИАЛЫ И ПРЕДПРИЯТИЯ**

Игрок, имеющий 3 участка одного цвета, имеет право строить на них филиалы и предприятия.

На каждом участке ставится только одно предприятие.

Необходимо иметь 3 филиала на каждом участке полной группы одного цвета, прежде чем поставить предприятие.

Цена, которую он должен платить за каждый филиал или предприятие, указана на карточке собственности зелёным цветом. Соответственно красным цветом указана цена, если игрок не может заплатить.

*Например: если игрок владеет полной группой карточек одного цвета; он может после очередного броска построить филиал или предприятие, если построены все 3 филиала. За один ход можно построить только один филиал или предприятие.*

Если игрок, не имея денег, перепродает свои постройки Банку, он должен так же равномерно снимать по одной постройке с каждого участка одного цвета в убывающем порядке.

## **10. ТОРГОВЛЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ**

Незастроенные участки могут быть сданы в залог банку, или выставлены на торги в аукционе. Никакой участок не может быть продан или заложен, если на нем есть хоть одна постройка (филиал или предприятие).

Все постройки могут быть проданы только в Банк. Банк платит наличными  $1\frac{1}{2}$  цены предприятия и  $1\frac{1}{2}$  цены стоимости филиалов.

## ***11. ЗАЛОГ***

Предприятие и филиалы никогда не могут быть заложены.

Заложённая собственность не может быть продана, ни обменена — она меняет владельца только в случае разорения или если время на выкуп закончено.

Когда игрок нуждается в деньгах, он может заложить участок (или несколько) в Банк, предварительно продав все постройки с них.

## ***12. РАЗОРЕНИЕ***

Если игрок должен больше, чем он может платить, он отдаёт свои ценности, которыми владеет, Банку и выходит из игры. Банк выплачивает кредитору полную сумму долга. Филиалы и предприятия банкрота возвращаются в Банк.