

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА КОМИКС

ВЕСТЕРН

Комплектация

- Игровое поле размером 96x44см
- Банкноты «Вестерны»
- Акции предприятий
- Карточки товаров (бочки колы, нефть, золото, автомобили, наркотики, безделушки)
- Жетоны фондовой и товарной бирж
- Правила игра
- Разноцветные игровые карточки для каждого игрока (4 штуки)
- Подставки под карточки (4 штуки)
- Фишки тех же цветов для игры на бирже труда (4 штуки)
- Игральный кубик
- Коробка
- Также понадобится чистый лист бумаги, ручка и калькулятор

В игре учувствуют максимум 4 игрока и 1 ведущий (может совмещать игру и ведение).

Перед началом игры все участники устанавливают свои игровые фишки на стартовую позицию. Поочередно бросают кубик и продвигают свои фишки на соответствующее число клеток игрового поля. На каждой из клеток, игроку предписывается выполнить определённые действия или условия (если предписанное не очевидно, обращайтесь к справке в конце инструкции). На некоторых клетках игрок имеет право выбрать свою собственную тактику (покупать или продавать акции или товары, брать или не брать заём, платить или не платить выкуп и т. д.), что дает ему возможность сформировать стратегию игры согласно своим вкусам и характеру.

Передвижение фишек по полю осуществляется в соответствии с указательными стрелками, а в точках разветвления, игрок может самостоятельно выбирать свой дальнейший путь:

5 > 6 или 91
48 > 49, 89 или 111

77 > 78 или 90
93 > 94 или 104

100 > 101 или 105
129 > 130 или 131

Циклом игры является пройденный круг, который у каждого играющего завершается при прохождении его фишкой клетки № 1. В конце каждого круга игрок получает дивиденды по своим акциям и разовый доход в размере 5 000\$. Игра заканчивается при прохождении кем-либо из играющих оговоренного количества кругов или при разорении всех участников кроме одного.

Перед стартом играющие получают в банке беспроцентную ссуду в размере 50 000\$, которую впоследствии должны вернуть. Момент возвращения оговаривается заранее (в конце игры, через пять кругов, через полчаса и т. п.)

Цель игры — разбогатеть.

Для этого в игре есть несколько путей: «деловой», «скользкий», «колонизальный»

ДЕЛОВОЙ ПУТЬ

Деловой путь проходит по внешнему периметру игрового поля и предлагает игрокам разнообразнейшие способы получения дохода для достижения основной цели игры.

КУПЛЯ–ПРОДАЖА АКЦИЙ

На всем пути следования по игровому полю, игрок может купить акции каких-либо фирм, компаний, плантаций или улиц, а по завершении круга – получать с этих акций дивиденды (акции некоторых компаний позволяют получать доход не только в конце круга).

Покупка акций игроками производится на клетках где указано название компании, её стоимость и сумма прибыли. Также акции возможно приобрести у других игроков по договорной цене, попав на клетки биржи (№ 14, 64, 87). Одну из ещё не проданных фирм банк может продать на клетке №9 (в формате аукциона между игроками). Продать акцию банку по её номинальной стоимости игрок имеет право в любой момент. На спекулятивных биржах (№ 18, 24, 81), игрок может продать свои акции банку дороже, чем купил.

ВЕДУЩИЕ КОМПАНИИ

Среди прочих фирм, на игровом поле присутствуют три крупнейших предприятия:

- **«МультиМодусМодерн» (МММ)**
 - клетка № 56
 - производит КокаКолу в бочках (1 бочка за 1 круг, с каждых 10 тыс. \$ капитала)
 - стоит 100 тыс. \$, прибыль 30 тыс. \$
- **«ЭкспрессМоргАвто» (ЭМА)**
 - клетка № 65
 - производит автомобили (1 авто за 1 круг, с каждых 10 тыс. \$ капитала)
 - стоит 200 тыс. \$, прибыль 50 тыс. \$
- **Нефтяная компания «БАМПЕР»**
 - клетка № 117
 - не производит промышленную продукцию
 - стоит 150 тыс. \$, прибыль 100%

По усмотрению игроков, ещё одна компания может быть отнесена к числу ведущих.

Акции ведущих компаний продаются по ценам фондовой биржи.

Владелец «ХэвиМетталМонолит» (ХММ) получает 10% прибыли с владельцев МММ и ЭМА.

БАНК

На игровом поле присутствуют клетки банка (№ 8, 20, 27, 45, 72, 118), где игроки могут брать кредит (не больше 50 000\$ за круг) под проценты (10% — 20%). Вернуть кредит, можно только попав снова на одну из клеток банка, а проценты (до полного погашения) выплачиваются игроком в конце каждого круга. При отсутствии у игрока средств для погашения, он объявляется банкротом и выбывает из игры.

Также в банке игрок может разместить свои свободные средства на депозит, который в конце каждого круга будет приносить ему постоянный доход (не выше 25% от суммы вклада).

ТОВАРНАЯ БИРЖА

В качестве товаров используются карточки автомобилей, бочек кока-колы, золота и баррелей нефти. Цены на эти товары изменяются в соответствии с изменениями экономической ситуации по мере игры и фиксируются жетонами на товарной бирже. Продавая товары, когда цена на них большая и покупая когда низкая – игрок обеспечит себе дополнительный доход. Продавать товары по ценам товарной биржи между игроками, можно только на рынках сбыта (№ 15, 26, 33), если никто не покупает ваши товары, банк обязан скупить всё предложенное.

Пример: при падении цен автомобилей на 1 пункт, жетон с изображением автомобиля и ценником 1000\$, меняется на жетон с ценником 750 \$ и т. п.

БИРЖА ТРУДА

Фиксирует изменение индекса стоимости рабочей силы. Изменение индекса, происходит при сокращении или расширении рынка труда в процессе игры (№34, 66, 77 и т. д.). Его изменение влечет за собой повышение или снижение котировок акций ведущих компаний игрока на фондовой бирже и цен на производимую ими продукцию на товарной бирже.

ИНДЕКС СТОИМОСТИ РАБОЧЕЙ СИЛЫ — показатель, характеризующий относительное изменение спроса на рабочую силу (к примеру: «демографический взрыв» увеличивает предложение рабочей силы, что приводит к снижению спроса на нее > к снижению индекса).

Изменения фиксируется отдельными фишками на бирже труда, путем перемещения их по шкале биржи относительно начального положения. Каждое изменение требует обязательного выполнения условий, изложенных на полях. Так, уменьшение индекса стоимости рабочей силы влечет автоматическое падение на один пункт акций играющего (10% номинальной стоимости), увеличение процента по кредитам и увеличение стоимости товарной продукции на один пункт.

Например, владелец фирмы «ЭМА», оказавшись на клетке №19 («локаут» — индекс стоимости рабочей силы падает), должен сместить свою фишку на бирже труда на 1 пункт по шкале в сторону уменьшения и произвести следующие действия:

- На фондовой бирже фишка ЭМА 200 тыс.\$ должна быть заменена на 180 тыс.\$ (стоимость акций «ЭМА» падает на 10%).
- На товарной бирже фишка автомобиля 1 000\$ должна быть заменена на 1 250\$ (стоимость производимых «ЭМА» автомобилей увеличивается на один пункт)
- Если игрок брал в банке кредит, то на оставшуюся сумму процент возрастает вдвое.
- А на рынках сбыта он сможет реализовать только половину произведенных авто.

ФОНДОВАЯ БИРЖА

Устанавливает начальную стоимость акций ведущих компаний и фиксирует её изменение в зависимости от экономической ситуации. Игру на бирже могут вести только владельцы ведущих компаний. Акции изменяют свою стоимость в соответствии с изменениями на бирже труда. Изменение стоимости акций фиксируется круглыми жетонами с наименованием компании и её стоимостью продажи на данный момент.

Дополнение: Если игрок владеет еще и акциями средств массовой информации, то курс его основных акций повышается за круг на 1 пункт (10% номинальной стоимости).

СКОЛЬЗКИЙ ПУТЬ

Скользкий путь моделирует стратегию криминального бизнеса.

Вступление в преступный клан (№ 91) удваивает капитал играющего. Доходы, получаемые на скользком пути, обеспечиваются различными криминальными способами:

- грабежом (№ 93, 99, 100)
- продажей краденого (№ 97)
- изготовлением фальшивых денег (№ 98)
- вымогательством (№ 102)
- продажей наркотиков (№ 94, 98, 104, 109)

Однако этот путь связан с риском:

- На вас может наехать рэкет (№ 95),
- Вы можете попасть в тюрьму (№ 92, 96, 101, 103, 105, 107, 110).

«Подкуп полиции» (№4) – позволяет в течение одного круга избежать пропуска хода на клетках № 92, 96, 101, 103 (но не на 105, 107, 110).

«Крестный отец» (№106) – покровительствует игроку, который идет по скользкому пути, но получает половину его доходов в этом секторе. Карточка «крестного отца» действует только один круг, после чего возвращается обратно в банк.

КОЛОНИАЛЬНЫЙ ПУТЬ

Путь колониального обогащения моделирует стратегию авантюрного бизнеса, в котором господствует случай. Попасть на колониальный путь можно через:

№ 48 > № 111 (не забудьте купить № 57 > № 114 (турбюрот отправляет на безделушки в фирме «Культуртрежер» (№ 48), колониальные завоевания морем за 500\$ с для обмена с туземцами на клетке № 120) прибытием в «Порт Янки»)

Движение в колонии происходит строго в направлении роста номеров, а каждая пройденная клетка обойдется вам в 200\$ (в пользу банка). В колонии и в Клондайке играющий может пройти не более двух кругов.

На пути следования можно приобрести акции высокодоходных компаний и плантаций (№ 117, 122, 128, 130), получить беспроцентный кредит в размере 200% от имеющегося капитала (№ 115), а также повлиять на цену золота на товарной бирже (№ 124, 125).

Вместе с этим на колониальном пути вас подстерегают большие риски и опасности. Не успев зайти, вы можете с № 111 сразу быть сосланы на необитаемый остров (№ 131). Если не откупитесь золотом, вас могут продать в рабство с № 112 на «Невольничий рынок» (№ 88). Все заработанное вами на колониальном пути может попросту утонуть (№ 113) или быть отнято (№ 129) в пользу банка. И в довершение ко всему, с клетки № 126 («Конец света») вы должны будете отправиться на самый старт (№ 1).

Уйти с колониального пути можно через: № 129 > № 131 > № 90.

СПРАВКА ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

- № 2 — владелец акций «ЭМА», «МММ» или «Бампер» выплачивает банку 33% их стоимости.
- № 23, 34, 62, 83, 126 — играющий отдает 10% (20% с №34) своего наличного капитала, владельцу «Протез-миссии» (если его нет, то в банк).
- № 16 — ставьте 5000 \$ на мировую звезду и если в этом круге остановитесь на клетках №40 или 41, банк выплатит вам 25 000 \$. А если у вас есть газета или телекомпания, то банк доплатит вам по 5 000\$ за каждую из акций.
- № 22 — уплатив «крестному отцу» (если его нет, то в банк) 5000 \$ - игрок заказывает покушение на любого из соперников (отправляя его на клетку № 83 с соответствующими выплатами).
- № 22 — за 1кг золота индекс стоимости рабочей силы не упадет.
- № 35 — снижается на 1 пункт цена товаров соперника, указанного вами.
- № 37 — все доходы оставшейся части круга и разовый доход в его начале - остаются в банке.
- № 39 — делайте ставку, бросайте кубик и при выпадении «6» - сумма возвращается вам десятикратно.
- № 44 — игрок может остановиться здесь и следить, (снимая фильм), за похождениями кого-либо из соперников на колониальном или скользком пути. Если соперник удачно выйдет из ситуации, то компания «Бройлер Дайджест» выплачивает наблюдателю по 200 \$ за каждый пропущенный им ход.
- № 52 — при желании, можете бросить кубик и переместить свою фишку в обратном направлении на выпавшее количество клеток
- № 60 —владелец каких-либо акций получает свой разовый доход с владельца акции военного завода (если такого нет, то с банка);
- № 70 — вложив 1кг золота в «молодые мозги», по прошествии трех кругов игрок получает 20кг.
- № 71 — если вы честный плантатор (кроме плантации наркотиков) – получите разовый доход.
- № 73 — до конца круга можете не платить государственные поборы
- № 74 — уплатив банку 5 кг золота, игрок может избежать падения курса акций ведущих компаний принадлежащих ему.
- № 75 — игрок должен вернуть банку все взятые им кредиты, включая первоначальную ссуду.
- № 79 — 10% всего капитала — в банк;
- № 86 — выплата пошлины банку плантаторами в размере разового дохода.
- № 88 — сюда попадают с № 112, если не откупиться, пропускают здесь 3 хода, после чего движение через № 89 и т. д.
- № 93, 97, 98, 99, 100, 102 — получаете ВЫ.
- № 95 — отнимают У ВАС.
- № 111 — ссылка на необитаемый остров № 131
- № 114 — «ПортЯнки» получает 500\$ с каждого приплывшего на колониальный путь с №57
- № 113, 129 — все заработанное на колониальном пути отдайте банку
- № 115 — можно получить беспроцентный кредит, не превышающий 200% вашего капитала, который необходимо вернуть в конце круга.
- № 120 — продажа безделушек купленных на №48
- № 121 — вас ограбили, отдайте 1кг золота
- № 123 — отправляйтесь на клетку №1 (начало круга)
- № 124, 125 — получите в банке указанное количество золота, это скажется на его цене
- Уверены, что сыграв несколько раз, вы не только освоите правила «Вестерна», но и поймете, сколь большие возможности для импровизации заложены в нем. Вы смело можете вносить коррективы в исходные установки, усложняя правила, ужесточая условия взаимоотношений между банком и предпринимателями и меняя характер взаимодействий участников. Для вхождения в игру можно на начальном этапе не производить изменений на бирже труда и на фондовой бирже. Клетки, требующие изменения индекса стоимости рабочей силы, в этом случае проходятся без каких-либо операций.

ИГРУ ВОСКРЕШАЛИ

Карлов Антон
info@hamstersteam.com
http://www.hamstersteam.com/
ICQ: 211837183

Ретушь денег и карточек:
Кармишин Павел
karp@tez2.mari.ru

Сканирование правил:
Nephilim
kimmy@mail.ru
ICQ: 242534165

Редактирование и комплект:
DNKrasnikov
ICQ: 7772151

ФИНАЛЬНАЯ ВЕРСТКА. ПЕЧАТЬ

