



Настольная игра «2x32/4x64/4x80»

Примеры игровых режимов

Оглавление

Введение.	4
№ 1. Учебный. Игра с Баллами, без использования Игрового Поля, с учетом Расположения по пятой Схеме Хода	9
№ 2. Простой. Игра с Баллами, без учета Хода, с учетом Расположения	11
Пример игрового режима № 1. Учебный. Игра с Баллами, без использования Игрового Поля, с учетом Расположения по пятой Схеме Хода	13

Уважаемый покупатель,

Благодарим Вас за приобретение нашей продукции!

Вы стали обладателем замечательной Настольной Игры. В настоящей брошюре описываются примеры игровых режимов, которые можно применять в игре. Мы постарались максимально подробно изложить все нюансы и тонкости этой увлекательной игры, и надеемся, что в настоящем издании к Игре вы найдете ответы на все интересующие Вас вопросы.

В этой брошюре все примеры изложены из расчёта, что в банке игроков «2х32» хранятся **2000 Акт**ов.

Желаем Вам приятной совместной игры!

Введение.

Настольная игра «**2x32/4x64/4x80**» относится к типу пошаговой стратегической игры, которая основана на оперировании числовой информацией. Игровой процесс требует от Игроков постоянного контроля своих оппонентов с одновременным запоминанием различных чисел, имеющихся в распоряжении всех Игроков. Действия над числами являются только простыми (**умножение, деление, вычитание, сложение**), однако, Игроки, принимающие участие в игре, должны обладать необходимыми знаниями основ математических вычислений, полученных при дошкольном образовании (ДО), либо в начальных классах средних общеобразовательных школ (СОШ).

Для каждой возрастной категории Игроков предусмотрены различные режимы игры и их варианты. Вы держите в руках самую легкую версию «**2x32**» для двух игроков с минимальным набором карточек и игровых единиц.

Самым юным Игрокам рекомендуется начать с учебного режима **№1**. По мере приобретения опыта вычислений, можно переходить к более сложным режимам, самый сложный из которых (**№3**) требует не только держать в уме все происходящие события, но и выстраивать стратегию, которая будет способствовать увеличению собственного капитала. Следует, однако, отметить количество

приобретаемого капитала, который ограничивается количеством игровых ячеек, доступных сделок, номера и схемой ходов, а также комбинаций меняющихся направлений и логики оппонентов. Все эти факторы приносят непредсказуемость конечного результата, способствуют удержанию интереса к игре на протяжении всего игрового процесса и стремлению победителя заработать как можно больше, а проигравшего – отыгаться в следующей начатой игре.

Изначально, каждый Игрок не обладает первоначальным капиталом, который состоит из Денежных единиц, называемые «**Акты**». Их минимальное количество зависит от Версии Игры. Принцип игры сводится к заключению сделок между Игроками и жителями города (т.е. **Игрового Поля**). Сделки становятся доступными по мере продвижения по ячейкам игрового поля.

Вначале, Игрок приобретает сделку и право получать процент после закрытия сделки, именуемый «**Расположением**». Владелец «Расположения» вправе получать от сделки, для которой предназначено это расположение, определенную плату за ее закрытие, даже, если сделка закрывается другим Игроком. В случае закрытия сделки, каждый из Игроков, который участвовал в совершении сделки, получает свою часть гонорара, которая определяется Актами и Баллами. Максимальное количество Игроков, которые могут принимать участие в совершении сделки в одной игре, не может быть больше трех (**Инициатор сделки**,

Владелец Расположения и Хозяин сделки). Однако для игры в составе двух человек, данное правило определяется как обладание статусом сделки. Не все Коммерческие сделки доступны для закрытия. В данной игре доступны только **14** из **18** сделок, остальные **4** не подлежат закрытию.

После приобретения всех доступных сделок, основной этап игры заканчивается, и Игроки приступают к разделу оставшихся Актов в Банке. **Правило Распределения** оставшихся Денежных Единиц состоит в **вычислении курса Баллов** к Денежным Единицам. Это означает, что каждый Игрок в буквальном смысле покупает себе оставшиеся Денежные Единицы в Банке, обменивая на них свои Баллы. Оставшаяся часть Денежных Единиц отдается победителю, который обладает максимальным количеством Денежных Единиц. Более подробное описание Игрового процесса можно найти в **пункте 15**.

Находясь в городе, Игроки пытаются заработать деньги. По мере продвижения по игровому полю, они встречают на своем пути то дома, то - офисы, они ищут возможность получить заказ на ту или иную продукцию или услугу, т.е. заключить сделку. Обладая определенными знаниями или связями, они в состоянии исполнить любой поручение, чтобы в дальнейшем заработать еще больше Актов.

На игровом поле, который представляет собой город, имеются строения двух типов - Домашние и Коммерческие. Домашние сделки предназначены для получения одноразовой прибыли за работу Игрока. Платить за это будет частное лицо, которое живет в своем доме. Давая объявления в газету, рассказывая своим знакомым о том, что им нужно, они ждут, когда появится покупатель или тот человек, который сможет удовлетворить их потребность. Ими и является Игроки.

Например, у жителя одного дома появилась потребность в изучении иностранного языка. Для этого он подал информацию в интернет портал, на что откликнулся один из коммерсантов, т.е. Игрок. Связавшись с жителем дома, коммерсант договорился, что у него есть один преподаватель с высшим педагогическим образованием и большим опытом общения на иностранном языке. Договорившись о встрече с жителем дома, коммерсант знакомит его с преподавателем, за что получает вознаграждение от того же преподавателя. В данной игре расположение капитала в общем банке является условным, но предполагается, что плата коммерсанту будет исходить именно от преподавателя, а братья Акты будут просто из общего Банка в Игре. Таким образом, коммерсант совершает сделку, зарабатывая указанные в карточке Домашней сделки Акты. Кроме того, он также становится

обладателем расположения преподавателя, и в дальнейшем может рассчитывать на работу с ним в будущем.

№ 1. Учебный. Игра с Баллами, без использования Игрового Поля, с учетом Расположения по пятой Схеме Хода

Используемые карточки и игровые элементы:

- ⇒ *Карточки Сделок двух типов;*
- ⇒ *Карточки Баллов;*
- ⇒ *Элемент Типа сделки;*
- ⇒ *Элемент Баллов;*
- ⇒ *Элемент Расположения;*
- ⇒ *Элемент Схемы Привязки Расположения.*

ИТОГО 6 единиц.

Суть этого режима игры заключается в следующем. Вначале каждым Игроком приобретаются все доступные карточки Домашних сделок. Использование игрового поля для этого не требуется, и достаточно просто поочередно вытаскивать из общей колоды карточки Домашних сделок. В этом режиме игры применяется **пятая Схема Хода**. Это означает, что Игроки используют в игре только карточки сделок. Вытаскивая поочередно каждую карточку Домашнего типа, Игроки приобретают номера Расположений и полагающуюся часть Денежных Единиц. Основное правило – каждый Игрок должен обладать равным количеством домашних сделок. Для **4-х** Игроков это число составит **12**, для **3х** – **16**, а для **2х**

– **24.** После того, как количество Домашних сделок будет равно нулю, игроки переходят к получению Коммерческих сделок. Для этого использование игрового поля также не требуется. Так как каждый Игрок обладает равной частью номеров Расположения, гарантированная прибыль также составит практически равную часть, состоящую из Денежных Единиц и Баллов. Единственным элементом игры, который может повлиять на размер полученной прибыли (как в Баллах, так и в Денежных Единицах) является схема Привязки расположения (см. **пункт №14**).

В этом типе игры невозможно получить большой процент прибыли к своему первоначальному капиталу, поэтому такой тип игры и носит название **«Учебный»**. Однако в этом режиме действуют все правила расчета совершаемых сделок.

№ 2. Простой. Игра с Баллами, без учета Хода, с учетом Расположения

Используемые карточки и игровые элементы:

- ⇒ *Карточки Сделок двух типов;*
- ⇒ *Карточки Баллов;*
- ⇒ *Элемент Типа сделки;*
- ⇒ *Элемент Баллов;*
- ⇒ *Элемент Расположения;*
- ⇒ *Элемент Схемы Привязки Расположения.*

ИТОГО 6 единиц.

Этот режим игры является самым простым. Используя Игровое поле, Игроки перемещаются по часовой стрелке на каждую свободную ячейку. Если Игрок оказывается на Домашней ячейке, то ему необходимо взять Домашнюю сделку и получить соответствующее количество Денежных Единиц, которое ему полагаются с этой сделки. Если ячейка оказывается Коммерческой, то Игроку необходимо взять из колоды Коммерческую сделку. Если Расположение взятой Коммерческой сделки имеется у какого-нибудь Игрока, то происходят соответствующие выплаты с этой сделки, и на игровом поле обе сделки помечаются как завершенные (фишка с номером сделки переворачиваются другой стороной). Игрок,

который оказался Владельцем Расположения, получает Повышенный номинал сделки и часть Баллов, которые указаны на карточке, а Инициатор сделки – Базовый номинал сделки. Если Инициатор коммерческой сделки является Владельцем Расположения, которое необходимо для закрытия текущей сделки, то он получает Конечный номинал Денежных Единиц и все Баллы. Если ни у кого из Игроков на момент предложения Коммерческой сделки не оказалось номера необходимого Расположения, то данная сделка является несовершенной и не оставляется на поле, а возвращается в колоду. Если на данной ячейке уже имеется занятая (находится Домашняя сделка) или закрытая (Коммерческая сделка уже закрыта) сделки, то Игрок пропускает ход. Каждый Игрок имеет право перетасовывать общую колоду карточек сделок сколько угодно раз.

Важно! Если перед Игроком на Игровом поле следующая ячейка оказывается закрытой или занятой, то ему следует переходить на следующую свободную по ходу движения ячейку.

Важно! Если за целый круг, при выбранном значении хода, не попадают свободные ячейки, тогда следует сменить направление хода на противоположное по чётности.

Важно! Менять направление хода можно только после того, как предыдущий круг был полностью пройден (игрок оказался на своей первоначальной ячейке или дальше неё).

Пример игрового режима № 1. Учебный. Игра с Баллами, без использования Игрового Поля, с учетом Расположения по пятой Схеме Хода

В игре могут принимать участие любое количество Игроков – от двух до бесконечности. В **колоде №1**, на одной из сторон карточек которой показана иконка желтого жилого Дома, содержится 18 сделок, которые называются **Домашними**. Максимальное количество Денежных Единиц, доступных Игроку с одной сделки этого типа, равно **57**.

Используя карточки счета **первого типа**, Игроки должны выбрать порядок вступления в игру (очередь). Максимальное значение суммы чисел, расположенных по первым двум Кривым Выборки, определяют первого Игрока. Далее, по убывающим значениям, Игроками приобретаются остальные номера очереди. Например, карточки счета выявили следующие значения:

$$\begin{array}{r} 1\text{й} \quad 6 \quad + \quad 4 \quad = \quad 10 \\ 2\text{й} \quad 1 \quad + \quad 2 \quad = \quad 3 \end{array}$$

Максимальное значение (**12**) принадлежит Игроку №2. Значит, он будет ходить первым. Каждый раз, когда у Игроков получают

одинаковые значения, они должны использовать другой номер кривой выборки.

Важно помнить следующее. Игроки могут находиться за разными игровыми зонами, которые выбираются **в самом начале игры**, но очередь вступления в игру может быть иной. Например:

- Игроку №1 приглянулась Зона №2;
- Игроку №2 – Зона №1;

Это не означает, что они должны делать ход в том порядке, под каким пронумерованы игровые зоны. Очередь вступления в игру, а именно порядок хода, определяется только общими карточками счета (в версии 2х32 не применяются). Поэтому, начиная новую игру, не стоит удивляться, если Игрок, который в прошлой игре делал ход первый, находясь на Зоне №1, в другой игре делает ход вторым, находясь при этом на все той же Зоне №1.

В версии 4х64/4х80 необходимо использовать карточки счёта.

Внимание! В версии 2х32 игроки должны договориться самостоятельно, кто будет ходить первым.

Теперь, когда Игроки знают свою очередь хода, они могут приступать к приобретению Домашних сделок. Нумерация Игроков должна соответствовать их очереди входа в игру, т.е.:

Игрок №1	1й
Игрок №2	2й

В банке должны находиться все Денежные Единицы. Подробная таблица капитала показана в **Приложении №1**:

Первым ход начинает Игрок **№1**. Ему достается карточка с номером **Расположения №6**. Номинал Домашней сделки, которому соответствует этот номер Расположения, составляет **15** Денежных Единиц. Поэтому, из Банка Игрок забирает **15** Денежных Единиц, а данную карточку он оставляет себе как доказательство владения Расположением **№16**.

Аналогичным образом поступает второй Игрок.

Взяв карточку из колоды Домашних сделок, ему достается карточка с номером **Расположения №18**. Номинал Домашней сделки, которому соответствует этот номер Расположения, составляет **27** Денежных Единиц. Поэтому, из Банка Игрок забирает **27** Денежных Единиц, а данную карточку он оставляет себе как доказательство владения Расположением **№18**.

Теперь круг повторяется до тех пор, пока все Домашние сделки не окажутся в руках Игроков.

По мере приобретения сделок, каждый Игрок накапливает Карточки номера Домашней сделки (номер сделки – это ее номинал, т.е. стоимость), а вместе с этим – Денежные Единицы с этих сделок. В конце концов, в колоде остаются 2 сделки, и у каждого Игрока уже имеются 8 приобретенных сделок. Последней Домашней сделкой для Игрока **№1** будет:

- сделка номиналом в **17** Денежных Единиц (**Расположение №8**)
- Для Игрока №2 – **25** Денежных Единиц (**Расположение №16**)

Первый этап игры закончился. У каждого Игрока теперь есть **9** сделок:

		Номинал полученной Сделки	
№ Сделки	Игрок №1	Игрок №2	
1	15	27	
2	10	19	
3	18	22	
4	23	11	
5	21	13	
6	16	20	
7	26	12	
8	24	14	
9	17	25	

В сумме у всех Игроков находятся **18** сделок, которые сулят приобретению Коммерческих сделок. Однако не стоит забывать, что количество доступных Коммерческих сделок составляет только **14**.

Используя колоду **Коммерческих** сделок, на которой показана иконка розового офисного здания, Игроку №1, которому в данный момент принадлежит очередь хода, получает карточку номиналом **38** Денежные Единицы (**Расположение №8**). Номеру этого Расположения соответствует Домашняя сделка, номиналом в **17** Денежных Единиц. Ею владеет данный Игрок, за что и получает **62** Денежные Единицы (Конечный номинал сделки, т.к. $3 \times 8 = 24$, а $38 + 24 = 62$) и все Баллы с этой сделки ($3 + 3 = 6$).

Следующий ход принадлежит Игроку №2. Он получает карточку номиналом в **31** Денежных Единиц (**Расположение №15**). Номер этого Расположения принадлежит Игроку №1. Поэтому Игрок №2 должен отдать Игроку №1 Повышенный номинал сделки + большую часть Баллов (**3**), которая указана на текущей карточке сделки в левом квадрате. Таким образом, Игрок №2 получает все Денежные Единицы, указанные в карточке Коммерческой сделки в желтом квадрате, т.е. **34**. Но ему также следует отдать Игроку №1 Повышенный Номинал Сделки, который получается перемножением частей Базового Номинала и составляет **3** Денежные Единицы ($3 \times 1 = 3$). У себя игрок №2 оставляет **31** Денежную Единицу, т.е. Номинал Сделки. Баллы также забираются Игроком №2, но из них

на выкуп сделки нужно отдать Игроку №1 большую часть (3), т.к. он является Владельцем Расположения, а меньшую часть (2) следует оставить у себя.

Весь процесс распределения капитала между Игроками приводится в таблице 1 (см. стр. 15).

После того как все доступные коммерческие сделки будут приобретены (т.е. только **14** сделок), Игроки должны обменять полученные Баллы на Денежные Единицы. Эта процедура подробно описана в **пункте №25**.

Победителем в этом режиме игры стал Игрок №1 (он заработал **42** Денежные Единицы, включая Бонус).

Игрок №2 наоборот потерял **42** Денежные Единицы.

Отсюда следует, что, фактически, капитал Игрока №2 просто-напросто перешел Игроку №1.

ИГРОК №1			ИГРОК №2			
Отдано	Получено	Получено	Отдано	Получено	Получено	
Актов	Баллов	Актов	Актов	Баллов	Актов	
	6	62				
	2	3	3	3	34	
3	5	30			3	
					45	
18	3	54		3	18	
	3	21	21	3	58	
16	2	44		2	16	
				7	50	
15	2	50		3	15	
	3	6	6	2	38	
16	3	60		4	16	
	4	20	20	3	65	
	4	47				
	3	27	27	3	66	
9	2	42		3	9	
	4	12	12	3	55	
	5	46				
		4	4	6	40	
ИТОГ	-77	51	621	-93	45	598
Заработано						
Актов с						
продажи		408		360		
Баллов						

Остаток Актов в Банке в конце Игры	781
Курс Актов к Баллам	8
Всего Актов с продажи Всех Баллов	768
Бонус (остаток Актов в Банке после продажи Баллов)	13

ООО «КИТАГЕЙМЗ», г. Москва

Все права защищены авторским и патентным правом.