



ПРАВИЛА ИГРЫ

«КОНЕЧНЫЙ БЕНЕФИЦИАР 1.0»



МИССИЯ:	Повысить финансовую грамотность граждан Украины
ПРЕДПОСЫЛКИ:	Разработчик Игры является автором Первого Украинского бизнес-детектива «КОНЕЧНЫЙ БЕНЕФИЦИАР». Игра разработана по мотивам и как практическое приложение к книге
ИДЕЯ:	Предоставить в игровой форме упрощенный инструментарий для практики в таких областях: <ul style="list-style-type: none">- инвестирование и управление финансами;- формирование пассивного денежного потока;- налогообложение;- ведение упрощенной финансовой отчетности;- регистрация и управление разными формами бизнеса (ФЛП / ООО / АО);- монополизация отраслей экономики;- кредитно-финансовые отношения;

и многое другое...

1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

ЦЕЛЬ ИГРЫ:	Основать свой ХОЛДИНГ
УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:	Приобрести 4 АКТИВА + создать ХОЛДИНГ
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ:	<ul style="list-style-type: none">- выбираете свою отрасль экономики из 5 вариантов (см. ниже «4. АКТИВЫ»)- начинаете игру в статусе физического лица (физ / лицо)- приобретаете один Актив – начинаете предпринимательскую деятельность- получаете право зарегистрироваться как Физлицо-предприниматель (ФЛП)- после регистрации ФЛП приобретаете второй Актив – расширяете бизнес- получаете право зарегистрировать Общество с ограниченной ответственностью (ООО)- после регистрации ООО приобретаете третий Актив – ваша бизнес-модель уже нуждается в корпоратизации- получаете право зарегистрировать Акционерное общество (АО), иными словами – создать корпорацию- после регистрации АО приобретаете четвертый Актив – ваша бизнес-империя уже нуждается в холдинговой структуре управления- получаете право создать Холдинг В случае последовательного прохождения всех этапов выше и основания Холдинга – Вы Победитель!!!

Игровое поле
поделено на 2 части:

2. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

1. Внешнее поле – для движения по кругу (по часовой стрелке)
2. Внутреннее, где расположены «Внутренние локации»:
«РЕГИСТРАТОР» «КАЗИНО» «РЫНОК» «АМК» «OFFSHORE»

3. ВНУТРЕННИЕ ЛОКАЦИИ

Посередине каждой игровой дорожки есть стрелка, указывающая внутрь. Каждый игрок, становясь на эту стрелку, получает право переместиться на внутреннюю локацию.

Выход из внутренней локации:

- осуществляется на ту же стрелку, по которой Игрок вошел,
 - подразумевает дополнительные шаги фишкой Игрока.
- Количество «выходных» шагов обозначено в кружках возле стрелки, указывающей внутрь.

Для каждой игровой дорожки количество «выходных» шагов разное:

- Дорожка 1 – 3 шага, Дорожка 3 – 5 шагов,
Дорожка 2 – 4 шага, Дорожка 4 – 6 шагов.



3.1. РЕГИСТРАТОР

ФЛП — 100 000
ООО — 200 000
АО — 300 000
Холдинг: 500 000

Здесь Вы можете зарегистрировать за указанную стоимость:

- себя как Физлицо-предпринимателя (ФЛП),
- Общество с ограниченной ответственностью (ООО),
- Акционерное общество (АО),
- ХОЛДИНГ

ДОСТУП к этой локации имеют: ВСЕ Игроки, если нет соответствующих ограничений

3.2. КАЗИНО



Избрав локацию «КАЗИНО» Игрок имеет возможность один раз попытаться судьбу и вытянуть верхнюю карточку из колоды «Казино». Следуйте инструкциям на карточке и пусть Вам сопутствует удача!

ДОСТУП к этой локации имеют: физ/лица, ФЛП

3.3. РЫНОК



Здесь Вы можете приобрести любой Актив, но втрое дороже (**x3**)

ДОСТУП к этой локации имеют: ФЛП, ООО, АО

3.4. АМК

АНТИМОНОПОЛЬНЫЙ КОМИТЕТ

Здесь Вы можете инициировать антимонопольное расследование против любого Игрока со статусом Акционерное общество (АО).

Для этого необходимо:

- уплатить 200 000 фискального сбора,
- получить согласие одного из Игроков (с целью подтверждения наличия недобросовестности в действиях Игрока, против которого возбуждается расследование)

Игрок, против которого возбуждено антимонопольное расследование:

- 1) перемещает свою фишку на локацию «АМК»
- 2) бросает кубик и перемещается вокруг здания АМК согласно номерам, пока не закончатся все девять шагов
- 3) если попадает на поле № 3, 5 или 9, несет одно из наказаний:



Игрок бросает кубики.
Значение:



Если Игрок:

- штраф 200 000,
- конфискация одного из Активов.
- а) от 1 до 4 – соответственно конфискация Актива Категории 1, 2, 3 или 4;
- б) если выпало 5 – на выбор большинства Игроков;
- в) если выпало 6 – на выбор бросившего кубики Игрока
- отмена регистрации АО
- понес наказание досрочно (например, шаг №3 (штраф)) ИЛИ
- прошел вокруг АМК невредимым, антимонопольное расследование против него прекращается, и он возвращается на клетку на игровой дорожке, откуда был принудительно привлечен в **АМК**.

ДОСТУП к этой локации имеют: ООО, АО

3.5. OFFSHORE



Здесь Вы можете «заоффшорить» свою будущую прибыль. Конкретно: если Вы, будучи Акционерным обществом, предвидите в конце Финансового года значительное превышение дохода над издержками, скажем на сумму 800 000, то, уплатив 5% (то есть 40 000) в конце Финансового года Ваши «заоффшоренные» 800 000 не будут облагаться налогом.

Не забудьте Вашу «заоффшоренную» сумму указать в финансовом отчете (он конфиденциальный, конечно же в официальных отчетах такое не пишут)

ДОСТУП к этой локации имеет: АО

У Вас 5 Активов на выбор согласно отдельным отраслям экономики:



4. АКТИВЫ

Активы разделены на 4 Категории:

1. Материальные Активы. Стоимость Актива: 100 000.
2. Разрешительные документы. Стоимость Актива: 200 000.
3. Нематериальные Активы. Стоимость Актива: 300 000.
4. Ноу-Хау. Стоимость Актива: 400 000.

1К

2К

3К

4К

На Активы вам уплачивается:

- Рента (Игроком, который стал на поле вашего Актива) и
- Пассивный доход в конце Финансового года, согласно количеству и категории ваших Активов

ПРИБРЕСТИ Актив вы можете только той отрасли, которую выбрали.

Если Игрок стал на клетку **«не своего» Актива**, он может предложить (но НЕ обязан!) Игроку, в отрасль которого входит этот Актив, **ПЕРЕУСТУПИТЬ ПОКУПКУ** Актива за вознаграждение (сумма вознаграждения на усмотрение Игрока, который переуступает)

Если Игрок стал на клетку **«не играющего» Актива** (то есть у этой отрасли нет Игрока), его фишка перемещается на следующую клетку

5. БАНК

Один из 5 Игроков или 6-й желающий избирается Банкиром
Из Банка в начале Игры каждому Игроку выдается 500 000 купюрами на усмотрение Банкира. Банк выплачивает з/п, выдает кредиты, собирает налоги и штрафы, а также осуществляет и обслуживает иные финансовые операции.



6. ФИНАНСОВЫЙ ГОД

Один игровой круг представляет собой один Финансовый год.
Каждая игровая дорожка соответственно – квартал.
Карточка «Финансовый год» (меняется выборочно каждый круг!) информирует о действующих ставках налога и кредитования в текущем году

Финансовый год заканчивается, когда первый Игрок достигнет поля

«START/TAXES»

После этого остальные игроки могут сделать еще по одному ходу и также становятся на поле «START/TAXES»

ПЕРВЫЙ ИГРОК:

- получает 200 000 призовых (и записывает их как текущий доход в отчете)
- получает право первого хода в следующем Финансовом году
- может зарезервировать лишние шаги, неиспользованные в последнем ходу (если бросил кубик на «5», а до клетки START/TAXES использовал только 2. Тогда резерв - 3)

Бросив кубик в начале нового Финансового года, первый Игрок может походить:
- только зарезервированными шагами,
- только шагами, что выпали на кубике,
- суммой шагов резерва и выпавших на кубике

7. ДОХОД

7.1. ЗАРПЛАТА (З/П)

Каждый игрок в статусе физ/лица (в начале Игры все имеют этот статус) в конце игровой дорожки (условно – квартала) получает з/п в размере **100 000**.
НО «на руки» физ/лицу выдается сумма за вычетом налога (НДФЛ) – см. карточку «Финансовый год»

* НДФЛ - это налог на доходы физических лиц

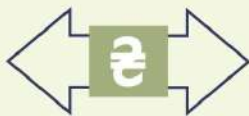
7.2. АКТИВНЫЙ (ТЕКУЩИЙ) ДОХОД

Игроки имеют возможность в течении Игры получать доход (и отображать его в финотчетности!) от Ренты, карточек «Дополнительный доход», продажи объектов Инвестиций и других источников

7.3. ПАССИВНЫЙ ДОХОД

Пассивный доход Игроки имеют возможность получать в конце каждого Финансового года. Пассивный доход начисляется на Активы, а также Инвестиции

8. КРЕДИТОВАНИЕ/ЗАЙМ



Каждый Игрок имеет право получить кредит в Банке (отображая сумму кредита в отчетности)
Банк может выдать:
- минимум 50 000 за один раз,
- максимум в совокупности 500 000.
Если достигнут лимит кредитования, можно попросить у Игрока займы.
Сумма и условия займа между Игроками оговариваются самостоятельно

9. ФИНАНСОВЫЙ ОТЧЕТ



Каждый игрок обязан вести Финансовый учет по ходу Игры, записывая каждую сумму дохода и издержек – для целей дальнейшего НАЛОГООБЛОЖЕНИЯ.

НЕ ЗАПИСЫВАЕТСЯ только сумма зарплаты для физлиц, поскольку из з/п налог удерживается сразу.
Каждый игрок или Банкир вправе проверить правильность заполнения Финансового отчета любым другим Игроком
Все мелкие суммы округляются до 1000, причем во всех случаях к большему числу (особенно, если это налоги ;)

АЛГОРИТМ ЗАПОЛНЕНИЯ ФИНОТЧЕТА

Сумма кредита (займа):	1. По ходу Игры: - записываются все доходы (+) и издержки (-), - сумма кредита, если Игрок берет кредит в Банке, - сума «оффшора» (см. 3.ВНУТРЕННИЕ ЛОКАЦИИ / 3.5.OFFSHORE)
Оффшор	2. В конце Финансового года: 1) подсчитывается/записывается совокупно текущий доход за год 2) подсчитывается/записывается совокупно пассивный доход за год (Активы и Инвестиции)
База налогообл-я (Доход-Издержки):	2.1.) ВЫПЛАЧИВАЕТСЯ ИЗ БАНКА каждому Игроку его пассивный доход 3) суммируется/записывается общий пассивный и активный (текущий) доход 4) подсчитываются/записываются совокупно текущие издержки за год 5) записывается сумма оплаты за кредит согласно сумме кредита и % ставке в текущем году (см. карточку «Финансовый год»)
Сумма налога:	5.1.) проценты по кредиту ВЫПЛАЧИВАЮТСЯ В БАНК 6) выводится разница между совокупным доходом (текущий + пассивный) и совокупными издержками (текущие + % по кредиту) и записывается в поле «База налогообложения»
Чистая прибыль:	7) высчитывается/записывается сумма налога (согласно ставке в текущем году, см. карточку «Финансовый год») 7.1.) УПЛАЧИВАЕТСЯ СУММА НАЛОГА В БАНК (если значение суммы в поле «База налогообложения» – положительное (+)) 8) Фиксируется сумма Чистой прибыли (+) (или убытка (-))

10. КАРТОЧКИ АКТИВНОСТЕЙ

10.1. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДОХОД

Тяните карточку и получайте доход!



10.2. ИНВЕСТИЦИИ

Инвестируйте! ... Или нет
Если вытянувший карточку «Инвестиции» отказался инвестировать, ею может воспользоваться следующий Игрок по очереди хода

10.3. ГЛОБАЛЬНЫЕ СОБЫТИЯ

Карточка действует на всех Игроков, независимо от того, кто ее вытянул

11. БАНКРОТСТВО



Если Игрок:
- достиг лимита кредитования
+ имеет задолженность больше, чем имущества (денег, Активов и пр.)
+ ему никто не дает займы
он оглашается Банкротом и выбывает из Игры
Все Активы и карточки такого Игрока изымаются, за счет их стоимости погашаются долги Банкрота, а оставшиеся деньги возвращаются в Банк