



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### «КОНЕЧНЫЙ БЕНЕФИЦИАР 1.0»



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

*и многое другое...*

#### 1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

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

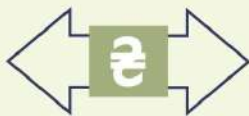
##### 7.2. АКТИВНЫЙ (ТЕКУЩИЙ) ДОХОД

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

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)

2. В конце Финансового года:

- 1) подсчитывается/записывается совокупно текущий доход за год
- 2) подсчитывается/записывается совокупно пассивный доход за год (Активы и Инвестиции)

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»)

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»

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 (-))

Сумма кредита  
(займа):

Оффшор

База налогообл-я  
(Доход-Издержки):

Сумма налога:

Чистая прибыль:

## 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

