



# ПРАВИЛА ГРИ «КІНЦЕВИЙ БЕНЕФІЦІАР 1.0»



- МІСІЯ:** Підвищити фінансову грамотність громадян України
- ПЕРЕДУМОВИ:** Розробник Гри є автором Першого Українського бізнес-детективу «КІНЦЕВИЙ БЕНЕФІЦІАР». Гра розроблена за мотивами та як практичний додаток до книги
- ІДЕЯ:** Надати у ігровій формі спрощений інструментарій для практики у таких сферах:

- інвестування та управління фінансами
- формування пасивного грошового потоку
- оподаткування
- ведення спрощеної фінансової звітності

- реєстрація та управління різними формами бізнесу (ФОП/ТОВ/АТ)
- монополізація галузей економіки
- кредитно-фінансові відносини

та багато іншого

## 1. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ

- МЕТА ГРИ:** Заснувати власний ХОЛДИНГ
- УМОВИ ВИГРАШУ:** Придбати 4 АКТИВИ + створити ХОЛДИНГ
- ПОСЛІДОВНІСТЬ ДІЙ:**
- обираєте власну галузь економіки з 5 варіантів (див. нижче «4.АКТИВИ»)
  - починаєте гру в статусі фізичної особи (Фіз/особа)
  - купуєте один Актив – *починаєте підприємницьку діяльність*
  - отримуєте право зареєструватися як Фізична особа-підприємець (ФОП)
  - після реєстрації ФОП купуєте другий Актив – *розширюєте бізнес*
  - отримуєте право зареєструвати Товариство з обмеженою відповідальністю (ТОВ)
  - після реєстрації ТОВ купуєте третій Актив – *ваша бізнес-модель вже потребує корпоративізації*
  - отримуєте право зареєструвати Акціонерне товариство (АТ), *іншими словами – створити корпорацію*
  - після реєстрації АТ треба придбати четвертий Актив – тепер ваша *бізнес-імперія потребує холдингової структури управління*
  - тепер Ви отримуєте право створити Холдинг!
- Якщо Ви послідовно і швидше від інших гравців пройдете всі ці етапи – Ви Переможець!!!

## 2. ІГРОВЕ ПОЛЕ

- Ігрове поле поділено на 2 частини:
1. Зовнішнє поле – для пересування по колу (за годинниковою стрілкою)
  2. Внутрішнє, де розташовані «Внутрішні локації»:  
«РЕЄСТРАТОР» «КАЗИНО» «РИНОК» «АМК» «OFFSHORE»

## 3. ВНУТРІШНІ ЛОКАЦІЇ

- В середині кожної ігрової доріжки є стрілка, яка вказує всередину. Кожен гравець, який потрапляє на цю стрілку, отримує право перейти на внутрішню локацію.
- При виході з внутрішньої локації:
- Гравець повертається на ту ж стрілку, по якій він увійшов.
  - передбачені додаткові кроки фішкою Гравця, Кількість таких кроків вказана в кружечках біля стрілки.



*Для кожної доріжки вона різна:*

- Доріжка 1 – 3 кроки,
- Доріжка 2 – 4 кроки,
- Доріжка 3 – 5 кроків,
- Доріжка 4 – 6 кроків.



### 3.1. РЕЄСТРАТОР

ФОП – 100 000  
ТОВ – 200 000  
АТ – 300 000  
Холдинг: 500 000

Тут Ви можете зареєструвати за вказану вартість:  
- себе як Фізичну особу-підприємця (ФОП),  
- Товариство з обмеженою відповідальністю (ТОВ),  
- Акціонерне товариство (АТ),  
- ХОЛДИНГ

ДОСТУП до цієї локації мають: ВСІ Гравці, якщо немає відповідних обмежень.

### 3.2. КАЗИНО



Якщо Гравець обирає локацію «КАЗИНО», він має можливість один раз випробувати долю і витягнути верхню картку з колоди «Казино».

Дотримуйтесь інструкцій на картці і нехай Вам посміхнеться Фортуна!  
ДОСТУП до цієї локації мають: Фіз/особи та ФОПи

### 3.3. РИНОК



Тут Ви можете придбати будь-який Актив, але вдвічі дорожче (x2)

ДОСТУП до цієї локації мають: ФОП, ТОВ, АТ

### 3.4. АМК

#### АНТИМОНОПОЛЬНИЙ КОМІТЕТ

Тут Ви можете ініціювати антимонопольне розслідування проти будь-кого з Гравців у статусі Акціонерне товариство (АТ).

Для цього необхідно:

- сплатити 200 000 фіскального збору,
- отримати згоду одного з Гравців (з метою підтвердження наявності недобросовісних дій Гравця, якого підозрюють у шахрайстві).

Гравець, проти якого порушено антимонопольне розслідування:

- 1) переміщує свою фішку на локацію «АМК»
- 2) кидає кубик та пересувається навколо будівлі АМК згідно номерів, поки не пройде всі дев'ять кроків
- 3) якщо потрапляє на поле № 3, 5 або 9, несе одне з покарань:

- штраф 200 000,
- конфіскація одного з Активів.

Гравець кидає кубики.

Значення:

- а) від 1 до 4 – відповідно конфіскація Активу Категорії 1, 2, 3 або 4;
- б) якщо випадає 5 – на вибір більшості Гравців
- в) якщо випадає 6 – на вибір Гравця, що кидав кубик.

- відміна реєстрації АТ

Якщо Гравець:

- несе покарання достроково (наприклад, крок №3 (штраф)) АБО
- пройшов навколо АМК неушкодженим,

антимонопольне розслідування проти нього припиняється. Він повертається на клітинку, з якої був примусово притягнутий у АМК.

ДОСТУП до цієї локації мають: ТОВ та АТ



Гравець кидає кубики. }  
Значення:

9 АТ

### 3.5. OFFSHORE



Тут Ви можете «заофшорити» свій майбутній прибуток.

А саме: Якщо Ви наразі маєте Акціонерне товариство і передбачаєте у кінці Фінансового року значне перевищення доходу над витратами, наприклад, на суму 800 000. Тоді, сплативши 5% (тобто 40 000) у

кінці Фінансового року Ваші «заофшорені» 800 000 не будуть оподатковуватися. Обов'язково зазначте «заофшорені» гроші у фінансовому звіті (він конфіденційний. Звичайно, у житті у офіційних документах такого не вказують).

ДОСТУП до цієї локації мають: тільки Гравці зі статусом АТ

У Грі 5 галузей економіки:



Фінансові послуги

Аграрний сектор

Авіаперевезення

ІТ

Медіа



Фінансовий рік закінчується, коли перший Гравець досягає поля

«START/TAXES».

ПДФО - це податок на дохід фіз. осіб

## 4. АКТИВИ

Активи розділені на 4 Категорії:

1. Матеріальні Активи. Вартість кожного: 100 000.
2. Дозвільні Активи. Вартість кожного: 200 000.
3. Нематеріальні Активи. Вартість кожного: 300 000.
4. Ноу-Хау. Вартість кожного: 400 000.

1К

2К

3К

4К

На Активи Вам сплачується:

- Рента (Гравцем, який зупинився на полі Вашого Активу) та
- Пасивний дохід в кінці Фінансового року згідно кількості і категорії Ваших Активів.

**ПРИДБАТИ** Актив Ви можете тільки тієї галузі, яку обрали. Якщо Гравець стає на клітинку «не свого» Активу, він може (але НЕ зобов'язаний!) запропонувати Гравцю, у галузь якого входить цей Актив,

**ПЕРЕУСТУПИТИ КУПІВЛЮ** Активу за винагороду (сума винагороди на розсуд Гравців – торгуватися можна!). Якщо Гравець стає на клітинку Активу, який ніхто не обрав (при кількості Гравців менше 5), його фішка переходить на наступну клітинку.

## 5. БАНК

Один з 5 Гравців або 6-й бажаний обирається Банкіром. З Банку на початку Гри кожному Гравцю видається 500 000 купюрами на розсуд Банкіра.

Банк сплачує з/п, видає кредити, збирає податки і штрафи, а також здійснює та обслуговує інші фінансові операції.

## 6. ФІНАНСОВИЙ РІК

Одне ігрове коло являє собою один Фінансовий рік.

Кожна ігрова доріжка відповідно – квартал.

Картка «Фінансовий рік» (змінюється вибірково на кожному колі!) інформує про діючі ставки податку та кредитування у поточному році. Після цього інші Гравці мають право зробити **ЩЕ ПО ОДНОМУ ХОДУ** і також стають на поле «START/TAXES».

**ПЕРШИЙ ГРАВЕЦЬ:**

- отримує 200 000 призових (і вказує їх як поточний дохід у звіті)
  - отримує право першого ходу в наступному Фінансовому році
  - може зарезервувати лишні кроки, які не були використані при останньому ході (наприклад: якщо випав кубик на «5», а до клітинки START/TAXES використав тільки 2, тоді резерв – 3 кроки).
- Кинувши кубик на початку нового Фінансового року, перший Гравець може на вибір походити:
- тільки зарезервованими кроками,
  - тільки кроками, що випали на кубіку,
  - сумою кроків резерву та тих, що випали на кубіку.

## 7. ДОХІД

### 7.1. ЗАРОБІТНЯ ПЛАТА (З/П)

Кожен Гравець у статусі Фіз/особи (на початку Гри всі мають такий статус) в кінці ігрової доріжки (умовно – кварталу) отримує з/п у розмірі 100 000. АЛЕ «на руки» Фіз/особі видається сума за вирахуванням податку та соціального внеску (ПДФО та ЄСВ) – див. картку «Фінансовий рік».

### 7.2. АКТИВНИЙ (ПОТОЧНИЙ) ДОХІД

Гравці мають можливість протягом Гри отримувати дохід (та відображати його у фінансовій звітності!) від Ренти, карток «Додатковий дохід», продажу об'єктів Інвестицій та інших джерел.

### 7.3. ПАСИВНИЙ ДОХІД

Пасивний дохід Гравці мають можливість отримувати в кінці кожного Фінансового року.

Він нараховується на Активи та окремі види Інвестицій.

## 8. КРЕДИТУВАННЯ/ПОЗИКА

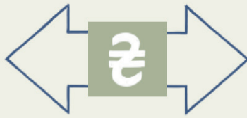
Кожен Гравець має право отримати кредит у Банку (відобразивши суму кредиту у звітності)

Банк може видати:

- мінімум 50 000 за один раз,
- максимум у сукупності 500 000.

Якщо досягнутий ліміт кредитування, можна попросити у іншого Гравця позику.

Сума та умови позики між Гравцями обговорюються самостійно.



Сума кредиту  
(позики):

Офшор

База оподаткування  
(Доходи-Витрати):

Сума податку:

Чистий прибуток:

## 9. ФІНАНСОВА ЗВІТНІСТЬ

Кожен Гравець зобов'язаний вести Фінансову звітність у ході Гри, фіксуєючи кожну суму доходу та витрат з ціллю подальшого ОПОДАТКУВАННЯ.

НЕ ЗАПИСУЄТЬСЯ тільки сума заробітньої плати для Фіз/осіб, оскільки податок з неї утримується одразу.

Кожен Гравець чи Банкір має право перевірити вірність заповнення Фінансового звіту інших Гравців.

Усі дрібні суми округлюються до 1000, при цьому у всіх випадках до більшого числа (особливо, якщо це податки).

### АЛГОРИТМ ЗАПОВНЕННЯ ФІНЗВІТУ

1. У ході Гри:

- фіксуються всі доходи (+) та витрати (-),
- сума кредиту, якщо Гравець бере кредит у Банку,
- сума «офшору» (див. 3.5. OFFSHORE)

2. В кінці Фінансового року:

- 1) підраховується/записується сукупно поточний дохід за рік
- 2) підраховується/записується сукупно пасивний дохід за рік (Активи і Інвестиції)
- 2.1.) БАНК СПЛАЧУЄ кожному Гравцю його пасивний дохід
- 3) сумується/записується загальний пасивний і активний (поточний) дохід
- 4) підраховуються/записуються сукупно поточні витрати за рік
- 5) записується сума сплати кредиту згідно суми кредиту та % ставки у поточному році (див. картку «Фінансовий рік»)
- 5.1.) відсотки по кредиту СПЛАЧУЮТЬСЯ В БАНК
- 6) виводиться різниця між сукупним доходом (поточний + пасивний) та сукупними витратами (поточні + % по кредиту) і записується в полі «База оподаткування (Доходи-Витрати)»
- 7) вираховується/записується сума податку (згідно % ставки у поточному році, див. картку «Фінансовий рік»)
- 7.1.) СПЛАЧУЄТЬСЯ СУМА ПОДАТКУ (АЛЕ ТІЛЬКИ якщо значення суми у полі «База оподаткування (Доходи-Витрати)» – позитивне (+))
- 8) Фіксується сума Чистого прибутку (+) (або Збитку (-))

## 10. КАРТКИ АКТИВНОСТЕЙ

### 10.1. ДОДАТКОВИЙ ДОХІД

Тягніть картку і отримуйте дохід!

### 10.2. ІНВЕСТИЦІЇ

Інвестуйте! ... Або ні.

Якщо Гравець, котрий витягнув картку «Інвестиції», не хоче інвестувати, нею може скористатися наступний по черзі Гравець.

### 10.3. ГЛОБАЛЬНІ ПОДІЇ

Картка діє для всіх Гравців, незалежно від того, хто її витягнув.



## 11. БАНКРУТСТВО

Якщо Гравець:

- досягнув ліміту кредитування
- + має заборгованість більше, ніж майна (грошей, Активів та ін.)
- + йому ніхто не дає в борг

він оголошується Банкрутом та виходить з Гри.

Всі Активи і картки такого Гравця повертаються на поле або в колоду.

За рахунок їх вартості погашаються борги Банкрута.

А решта грошей повертається в Банк.

