

Детская Европолия

«**Детская Европолия**» – это необычная экономическая игра для детей от 5 до 8 лет, где игрокам предоставляется возможность развивать свои способности ведения бизнеса. Целью игроков является приватизация различных объектов и правильное инвестирование в них. В этой захватывающей игре действия разворачиваются на двух площадках. На первой участники вкладывают капитал в проекты, чтобы в будущем получить с них прибыль, а на второй – финансируют их. В игре могут участвовать от 2 до 4 игроков. Игра способствует разностороннему развитию детей. Она обучает игроков самостоятельно принимать решения, предугадывать действия оппонентов, обращаться с деньгами, правильно расставлять приоритеты, а также задействовать различные стратегии. Полученные в процессе игры навыки будут полезны детям и пригодятся им во взрослой жизни.

Комплект игры включает:

Игральное поле – 2 шт., игровые фигуры (фишки) – 8 шт., жетоны – 24 шт. (по 6 шт. каждого цвета), цилиндры – 24 шт. (по 6 шт. каждого цвета), карточки «Шанс» - 6 шт., карточки «Интерпол» – 6 шт., карточки «Санкции» - 6 шт., карточки «Банк» - 6 шт., банкноты - 80 шт., одна большая и одна маленькая игровые кости.

Игровое поле состоит из двух частей, которые собираются как это показано на картинке. На первом – расположены прямоугольные ходы «**Объекты**». На них указаны флаг страны, наименование страны, наименование объекта, в красном прямоугольнике указана цена «**Объекта**» в этой стране, **такса А** и **такса В**, стоимость инвестиций. Ходы с обозначениями «**Банк**», «**Интерпол**», «**Санкции**», «**Шанс**», ход «**Старт**» - для каждого игрока свой, соответствующий цвету игровой фишки. Вторая часть поля – это «**Всемирный банк**», с ходами «**Транш**» - различной ценовой категории, ход «**Тюрьма**», и одна стартовая позиция для всех игроков.

Подготовка к игре. Перед началом игры выбирается ведущий, который будет распоряжаться карточками, жетонами и будет следить за ходом платежей, т.е. будет играть роль «**Банка игры**». Игроки бросают игровую кость, и тот игрок, кому выпало большее число, получает право выбора флага страны, под которым он желает участвовать в игре. Таким образом, определяются и остальные участники игры. Ведущий выдает каждому игроку по 2 игровых фишки одного цвета, по 6 цилиндров того же цвета и **1400 евро**, как стартовый капитал. Карты располагаются рядом с игровым полем по видам, лицом наверх, а остальные деньги образуют «**Банк игры**».

Начало игры. Игроки ставят свои игровые фишки на стартовые позиции - одну фишку на первом поле на свой ход, а вторую фишку на втором(верхнем) поле - на общий старт. Игроки бросают две игральные кости, и по общему сбору определяется порядок участия игроков в игре. Игрок с наибольшим сбором – начинает игру первым. Игроки играют параллельно на двух полях. По выпавшей цифре на большой игровой кости на первом, а по цифре на маленькой кости – на втором.

При попадании на:

- Ход «**Объект**»: Если данный «**Объекта**» свободен (не закуплен никем), игрок сам решает, хочет ли он купить этот объект и инвестировать в него или нет. Если игрок решает, что хочет стать собственником этого «**Объекта**», он платит его стоимость в **Банк игры** и ставит один из своих цилиндров на этот объект, так, чтобы остальные игроки видели, что собственником этого объекта является он.

Если данный «**Объект**» занят, попавший на это поле игрок должен выплатить собственнику этого объекта – **таксу А**. Но в случае если на нем уже сделаны инвестиции, выплачивается **такса А + такса В**.

- Ход «**Шанс**», «**Банк**», «**Санкции**», «**Интерпол**» - игрок вытягивает карту из соответствующей колоды и выполняет условие, указанное на ней, после чего карта возвращается обратно в самый низ колоды.

- Ход «**Тюрьма**» - игрок выплачивает в **Банк игры 50 евро**.

- Ход «**Старт**». Если игрок попал на ход «**Старт**», совпадающий с цветом своей игровой фишки, то получает от ведущего – **100 евро**, в обратном случае выплачивает игроку, на чей ход он попал – **50 евро**.

- Ход «**Транш**» на втором поле - игрок получает указанную сумму транша от ведущего.

- При попадании на остальные ходы на втором поле – условия одни и те же, что и на первом.

Инвестиции. Каждый игрок может инвестировать в объекты, которые он закупил. Для этого ему потребуется повторное попадание на свой объект. При этом игрок выплачивает ведущему стоимость инвестиций в данный объект, получает от него один жетон, цвета своей игровой фишки и ставит ее на этот объект. Это означает, что игроки, попадающие на этот объект обязаны выплатить этому игроку кроме **таксы А**, также **таксу В**.

Специальные условия.

-Если игрок не располагает достаточными средствами, чтобы платить по счетам, тогда он выбывает из игры.

-Игрок имеет право покупки только 6 объектов.

Конец игры.

Первый вариант. Когда и предпоследний игрок обанкротился, последний игрок с собственностью и капиталом становится победителем.

Второй вариант. Игра продолжается до тех пор, пока все объекты не будут проданы. После этого игроки подсчитывают свою собственность с учетом инвестиций и наличных средств и тот игрок, у которого их больше всего и становится победителем.

Третий вариант. Перед началом игры игроки договариваются о продолжительности игры. По истечении этого времени, игра останавливается, игроки подсчитывают свою собственность с учетом инвестиций и наличных средств и тот игрок, у которого их больше всего и становится победителем.