

ДЛЯ
СЕМЕЙНОГО
ДОСУГА



СЕМЕЙНЫЙ БЮДЖЕТ

ПРАВИЛА



ОГЛАВЛЕНИЕ

Об игре.....	2	Фаза 4: обновить карты.....	15
Цель игры	4	Конец раунда	15
Роли.....	4	Словарь игровых терминов ...	17
Планшет игрока	4	Долг.....	17
Виды карт.....	5	Кошелек.....	17
Личная колода.....	5	Личная колода игрока и сброс..	17
Колода рынка	6	Навык.....	17
Колода долга	8	Накопления	17
О механике «колодострой»	8	Основной доход	18
Подготовка к игре	10	Случайный заработок.....	18
Ход игры.....	12	Расходы	18
Фаза 1: прокачать привычку ..	12	Привычки.....	18
Фаза 2: разыграть карту	12	Семейная копилка	18
Личная способность	14	Уровень.....	18
Фаза 3: сделать покупку	15	Завершение игры	18
		Кооперативный режим	19

ОБ ИГРЕ

«Семейный бюджет» – игра, обучающая финансовой грамотности. Выберите одну из четырех ролей и достигните своей финансовой цели быстрее остальных! Контролируйте доходы и расходы, копите асты на свою мечту, прокачивайте личные привычки и все вместе преодолите череду приятных и не очень жизненных событий!

В НАБОР ВХОДИТ: 4 планшета игроков;



40 карт личной колоды
(4 роли x 10 карт);



52 карты
рынка;



20 карт
долгов;



12 карт целей (4 роли x 3 карты);



4 карты ролей;



64 карты случайных событий;



жетон
первого
игрока;



подставка под карты;



семейная копилка;



12 жетонов;



2 кубика;



180 банкнот различного номинала (1,2,5,10,20,50,100,500 астов);



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым достичь своей финансовой цели.

РОЛИ

Вы можете выбрать одну из четырех ролей: Папа, Мама, Сын и Дочь.

Папа и Мама – это **РОДИТЕЛИ**.

Половину своего дохода родители обязательно откладывают в семейную копилку, а вторую – в личный кошелек. Родители получают доход из БАНКА, если на картах не указано иное.

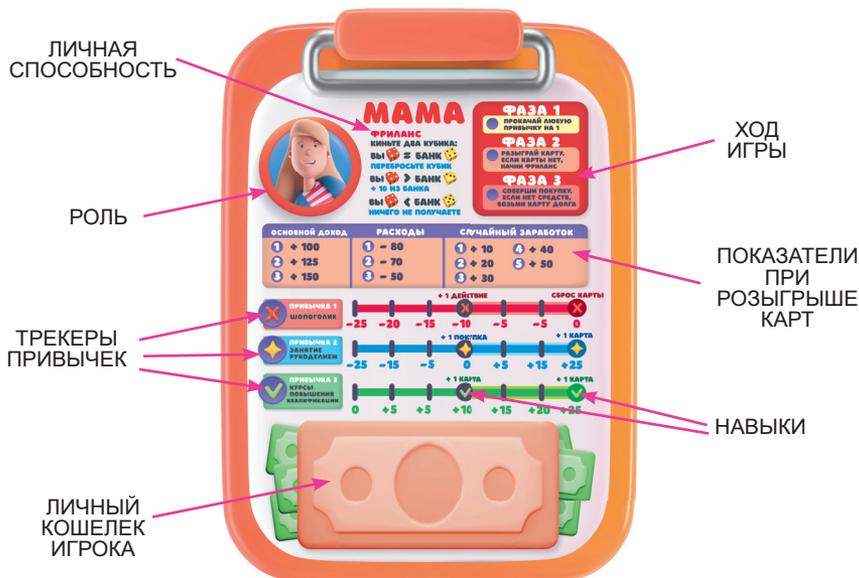
Сын и Дочь – это **ДЕТИ**.

Весь получаемый доход дети откладывают в личный кошелек, при этом получают его из семейной копилки, а не из БАНКА. Если в семейной копилке нет астов, то Дети доход не получают вовсе. В том случае, если на карте Событие указано, что необходимо заплатить определенную сумму, которой нет в семейной копилке, один из Родителей (или оба) доплачивают вместо Детей из своих личных кошельков. Если средств не хватает и там, то Родителям необходимо взять по карте долга.

Обратите внимание! В игре должен быть хотя бы один родитель!

ПЛАНШЕТ ИГРОКА

Планшет игрока является памяткой, информирующей игрока о фазах игры, личных способностях, навыках и показателях при розыгрыше карт «Основной доход», «Расходы» и «Случайный заработок», а также местом хранения всех личных накоплений и трекером привычек.



ВИДЫ КАРТ

ЛИЧНАЯ КОЛОДА

У каждого игрока есть **личная колода** для выбранной роли. Личная колода в начале игры состоит из 10 карт: 3 карты «Основной доход: 1 уровень», 3 карты «Расход: 1 уровень», 3 карты привычек («Привычка, 1», «Привычка, 2», «Привычка, 3») и 1 карта «Возьми из копилки».



Основной доход: карта бывает 1, 2 и 3 уровня. Эта карта разыгрывается только вместе с картой «Расход». На планшете игрока можно отследить, сколько астов будет получено при розыгрыше карт определенного уровня.



Расход: карта бывает 1, 2 и 3 уровня. Эта карта разыгрывается только вместе с картой «Основной доход». На планшете игрока можно отследить, сколько астов будет вычтено из дохода при розыгрыше карт определенного уровня.



Привычки. Если у игрока есть карта «Привычка», ее необходимо разыграть вместе с картой «Расход». На треkere привычек на планшете игрока можно отследить, какую сумму необходимо отнять или прибавить к доходу в зависимости от значения, на котором стоит жетон соответствующей привычки (1, 2 или 3).



Взять из копилки. При розыгрыше этой карты игрок берет из семейной копилки указанную сумму и кладет её в свой личный кошелек.

КОЛОДА РЫНКА



Основной доход: карта бывает 1, 2 и 3 уровня. Эта карта разыгрывается только вместе с картой «Расход». На планшете игрока можно отследить, сколько астов будет получено при розыгрыше карт определенного уровня.



Прокачай привычку. При розыгрыше карты игрок может прокачать любую привычку, переместив жетон на трекаре на одно деление вперед.



Случайный заработок. Чтобы разыграть карту данного вида, игрок кидает кубик. Если значение, выпавшее на кубике, попадает в указанный на карте диапазон, то игрок получает сумму астов в соответствии с показателем на планшете (в разделе СЛУЧАЙНЫЙ ЗАРАБОТОК). Придумайте и расскажите, как именно вы заработали эти асты, исходя из своей роли. Например, Мама разыграла карту «Случайный заработок, 3» и получила «4» на кубике. Мама получает 30 астов из банка в свой личный кошелек и рассказывает, что заработала их, фотографируя детей на праздничных мероприятиях.

Обратите внимание! Если игрок не получает нужное значение, он не получает доход и не должен ничего рассказывать.

ВЫБЕРИТЕ ИГРОКА И ОБМЕНИТЕСЬ С НИМ ПО КАРТЕ ДОХОДА ИЛИ РАСХОДА НА УРОВНЕ ВЫШЕ, ЕСЛИ У ИГРОКА НЕТ ЭТОЙ КАРТЫ, ИГРОК НИЧЕГО НЕ ПОЛУЧАЕТ, ОБМЕНА НЕ ПРОИСХОДИТ.



ОБМЕН

Обмен. Выберите игрока, у которого, по вашему мнению, есть карта дохода или расхода более высокого уровня. Объявите об обмене с ним: если у него действительно есть карта с более высоким уровнем, то он обязан отдать ее вам. Если нет – ничего не происходит.

ВЫБЕРИ ЛЮБУЮ КАРТУ ИЗ СБРОСА И ПОЛОЖИ НАВЕРХ ЛИЧНОЙ КОЛОДЫ РУБАШКОЙ ВВЕРХ.



ВОЗВРАТ

Возврат. Выберите любую карту из вашего личного сброса и верните ее рубашкой вверх на вашу личную колоду.

ВОЗЬМИ ОДНУ ЛЮБУЮ КАРТУ НА РЫНКЕ И СЫГРАЙ ЕЕ ЭФФЕКТ СРАЗУ, А ЗАТЕМ ВЕРНИ ОБРАТНО НА РЫНОК.



МОМЕНТАЛЬНЫЙ БОНУС

Моментальный бонус. Возьмите любую открытую карту с рынка и сразу разыграйте ее, а затем верните обратно. Вы не можете забрать эту карту себе, как при покупке, но можете применить ее свойство.

ПОСМОТРИ СВОЙ СБРОС. ЕСЛИ ТАМ ЕСТЬ КАРТА ДОЛГА, ПОЛОЖИ ЕЕ В СБРОС ЛЮБОГО ДРУГОГО ИГРОКА.



ПЕРЕДАЙ ДРУГОМУ

Передай другому. Разыгрывая эту карту, проверьте свой личный сброс – если там есть карта долга, положите её в личный сброс любого другого игрока. **Смотреть личный сброс до розыгрыша этой карты нельзя.**

ВСЕ КАРТЫ НА РЫНКЕ УХОДЯТ В СБРОС, И НА ИХ МЕСТО ДОКЛАДЫВАЮТСЯ НОВЫЕ. ДЕЙСТВИЕ НЕ ТРАТИТСЯ.



ОБНОВИ РЫНОК

Обнови рынок. Все открытые карты рынка уходят в сброс рынка, на их место открываются новые. **Применение этой карты не считается действием – после этого можно разыграть еще одну карту.**

ПАПА	20
МАМА	10
СЫН	2
ДОЧЬ	1



ВЗЯТЬ ИЗ КОПИЛКИ

Взять из копилки. При розыгрыше этой карты игрок берет из семейной копилки указанную сумму и кладет её в свой личный кошелек.

КОЛОДА ДОЛГА



Долг бывает с разными значениями – вам может повезти или не очень. Долги появляются, когда игрок или игроки не могут оплатить сумму, указанную в карте случайного события, или когда не могут купить то, что хотят. В последнем случае необходимо взять карту долга и любую открытую карту рынка, независимо от условий ее покупки. Карта долга отправляется в личный сброс игрока и становится частью личной колоды игрока. **Карта долга является обычной игровой картой.** Её можно разыграть в качестве действия, чтобы оплатить долг в указанном на карте размере в зависимости от роли, а затем вернуть вниз колоды долгов. Если у игрока в конце игры останутся долги, то сумма выплаты удваивается и вычитается из общих накоплений игрока в личном кошельке. Это может помешать первым достигнуть своей финансовой цели.

О МЕХАНИКЕ «КОЛОДОСТРОЙ»

- Основной игрой является механика «колодострой». Это подразумевает, что каждый игрок собирает свою личную колоду карт, которыми и играет в процессе игры. Помимо личной колоды у каждого игрока есть «личный сброс».
- В начале игры каждый игрок перемешивает свою личную колоду из 10 карт и кладет рубашкой вверх слева от себя.
- В процессе игры игрок пополняет свою личную колоду новыми картами, которые дают ему все больше и больше возможностей. Новые карты также уходят в личный сброс.
- Игрок обновляет карты в руке каждый раунд в конце своего хода.
- Когда заканчивается личная колода, личный сброс перемешивается и становится новой колодой.

В начале игры возьмите 5 карт в руку из личной колоды.

Все разыгранные, купленные и оставшиеся в руке карты в конце хода отправляются в личный сброс.



Когда нужно добрать новые карты в руку, а личная колода закончилась, игрок перемешивает личный сброс и кладёт рубашкой вверх на место личной колоды игрока.

1. В начале игры участник получает личную колоду своей роли из 10 базовых карт, перемешивает её и кладёт слева от себя рубашкой вверх. Затем он берёт 5 верхних карт колоды в руку.

Теперь у него в личной колоде 5 карт, в руке – 5 карт, в личном сбросе 0.



2. В свой ход игрок разыгрывает одну карту из имеющихся в руке, после чего покупает еще одну с рынка. Теперь все разыгранные, купленные и оставшиеся в руке карты необходимо положить в личный сброс лицевой стороной вверх.

В личном сбросе 6 карт, в руке 0, в личной колоде 5.



3. В конце хода игрок набирает новые 5 карт в руку.

0 карт в личной колоде, 6 карт в личном сбросе, 5 карт в руке.



4. Во время второго хода игрок разыграл карту с руки и купил одну карту с рынка. Он опять сбрасывает все купленные, разыгранные и оставшиеся в руке карты в личный сброс.

В личной колоде 0 карт, 12 карт в личном сбросе, 0 карт в руке.



5. В конце хода игрок должен набрать новые 5 карт в руку, но в личной колоде карт нет. Игрок перемешивает колоду личного сброса и кладет ее на место личной колоды рубашкой вверх, формируя таким образом новую. 12 карт в личной колоде, 0 карт в личном сбросе, 0 карт в руке.



6. Игрок набирает в руку новые 5 карт.
7 карт в личной колоде, 5 карт в руке, 0 карт в личном сбросе.



ВАЖНО! Когда у игрока заканчиваются карты в личной колоде, необходимо перемешать личный сброс и положить получившуюся колоду рубашкой вверх – это новая личная игровая колода игрока. Если игрок в конце хода взял часть карт, а колода кончилась, то сразу перемешайте личный сброс, выложите новую и доберите недостающие карты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Перемешайте карты ролей и выберите одну случайным образом: ПАПА, МАМА, СЫН или ДОЧЬ. **ВАЖНО!** В игре должен быть хотя бы один родитель.
2. Вытяните взакрытую одну из 3 карт целей для своей роли – это ваша личная финансовая цель. Игроки коллективно могут решить, цель какого уровня взять: 1, 2 или 3. Положите карту роли и карту цели рядом с собой.
3. Возьмите планшет игрока, подходящий для полученной роли, и выложите по одному жетону своего цвета на начало трекара каждой из трех привычек. Возь-



ХОД ИГРЫ

В игре есть понятие «раунд». Раунд – это ход всех игроков по очереди по кругу. Завершает раунд розыгрыш карты случайного события, после чего начинается новый.

Игру начинает участник с ролью одного из Родителей. Если в игре участвуют оба родителя, то игру всегда начинает ПАПА – он получает жетон первого игрока. Далее ход и жетон первого игрока передается по часовой стрелке.

Ход каждого игрока состоит из **четырёх** фаз:

1. Прокачать привычку (**обязательное действие**).
2. Разыграть карту или применить личную способность (**обязательное действие**).
3. Сделать покупку (**необязательное действие**).
4. Обновить карты (**обязательное действие**).

Игрок может отказаться от выполнения необязательных действий.

ВАЖНО! Если игрок отказывается от фазы 3, то после розыгрыша карты или применения личной способности переходит сразу к фазе «Обновить карты».

ФАЗА 1: ПРОКАЧАТЬ ПРИВЫЧКУ

Это обязательное действие, которое осуществляется бесплатно раз в ход игрока. В начале хода прокачайте одну любую привычку. Для этого переместите жетон вправо на одно деление на треkere выбранной привычки.

Если после прокачки привычки у вас появился навык, вы можете им воспользоваться в этот же ход (**подробнее в СЛОВАРЬ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ – НАВЫК**).

ФАЗА 2: РАЗЫГРАТЬ КАРТУ

Это обязательное действие. Игрок может разыграть одну карту с руки. Если карта указывает, что необходимо разыграть еще одну, сразу выложите вторую карту.

Например, разыгрывая карту «Доход», игрок обязан выложить с ней карту «Расход». Если у него также имеется карта «Привычка», он обязан выложить и её. Игрок не должен выкладывать 2 карты «Привычка» к одной карте «Расход» – при наличии нескольких привычек он выбирает одну.

ВАЖНО:

- В связке «Доход»-«Расход» или «Доход»-«Расход»-«Привычка» можно сочетать карты разных уровней.
- Если у вас есть две карты «Доход», то при наличии дополнительного действия (**подробнее в СЛОВАРЬ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ – НАВЫК**) вы можете сыграть вторую карту «Доход» только вместе с ещё одной картой «Расход».

Пример разыгранных карт:



Если вы получили асты, отложите накопления в кошелек. Если вы ушли в минус, то сразу возьмите карту долга и положите в свой сброс рубашкой вверх.

Важно! Игрок с ролью Родителя (ПАПА или МАМА) всегда откладывает половину своего дохода в семейную копилку, когда разыгрываются карты «Доход»-«Расход». Если игрок с ролью Родителя разыгрывает карту «Возьми из копилки», он забирает все асты себе.

Ход Папы. В начале хода игрок прокачивает привычку «3» и перемещает жетон на одно деление вперед. Затем он смотрит свои карты на руках и решает разыграть карту «Основной доход , 1 уровень». Игрок добавляет карту «Расход, 2 уровень» и к ней карту «Привычка, 3».

ПАПА
 БИЗНЕС-ДЕЛАКА
 КИНИТЕ ДВА КУБИКА:
 Выи \leq БАНК
 Выи \geq БАНК
 > 20 ИЗ БАНКА
 Выи \leq БАНК
 НИЧЕГО НЕ ПОДЧАИТАЕТ

ФАЗА 1
 ПРОКАЧИВАЙ ЛЮБУЮ ПРИВЫЧКУ НА 1

ФАЗА 2
 РАЗЫГРАЙ КАРТУ, ЕСЛИ НА РУКАХ ЕСТЬ КАРТА СОВЕРШИ БИЗНЕС-ДЕЛАКА

ФАЗА 3
 СОВЕРШИ ПОКУПКУ, ЕСЛИ У ТЕБЯ ЕСТЬ СВОИМИ СРЕДСТВАМИ, ВОЗЬМИ КАРТУ ДОЛГА

ОСНОВНОЙ ДОХОД	РАСХОДЫ	СЛУЧАЙНЫЙ ЗАРАБОТОК
1 + 200	1 - 160	1 + 20
2 + 250	2 - 140	2 + 30
3 + 300	3 - 100	3 + 60

ПРИБЫЧКА 1 СТАВКИ НА СПОРТ
 -50 -40 -30 -20 -10 -5 0

ПРИБЫЧКА 2 ИНВЕСТИЦИИ
 -30 -20 -10 0 +10 +30 +50

ПРИБЫЧКА 3 ОБЛАДЫВАЮЩИЕ АКТИВНОСТИ
 0 +5 +10 +20 +30 +40 +50

СВОИМИ СРЕДСТВАМИ
 +1 АСТЫ

СВОИМИ СРЕДСТВАМИ
 +1 КАРТА

СВОИМИ СРЕДСТВАМИ
 +1 КАРТА

РАЗЫГРАЙ ВМЕСТЕ С КАРТОЙ РАСХОДЫ.
 ОСНОВНОЙ ДОХОД
 1 2 3

ЕСЛИ РАЗЫГРЫВАЕТСЯ КАРТА РАСХОДОВ, ДОБАВЬ К НЕЙ ОДНУ ЛЮБУЮ ПРИВЫЧКУ.
 ПРИВЫЧКА 3

ТРЕБОВАНИЕ:
 РАСХОДЫ 1 ИЛИ 2 УРОВНЯ.
 ПРИ РОЗЫГРЫШЕ КАРТЫ, ЕСЛИ НА РУКАХ ЕСТЬ КАРТА ПРИВЫЧКИ, ВЫЛОЖИ ЕЕ ТОЖЕ.
 РАСХОДЫ
 1 2 3

Теперь необходимо проверить соответствующие значения на своем планшете игрока. Доход 1 уровня у ПАПЫ «+200 астов», расход 2 уровня – «-140 астов», а Привычка 3 «Онлайн-изучение английского» прокачана на «+5».

Соответственно, 200 (Доход) – 140 (Расход) + 5 (Привычка) = 65 . Так как Папа – Родитель, половину своих доходов необходимо внести в семейную копилку (число нечетное, соответственно, сумма в копилку считается в меньшую сторону).

Итого: игрок с ролью ПАПА получает из банка 65 астов, из которых 33 оставляет себе, а 32 кладет в семейную копилку.

Важно! Если получившийся доход является нечетным числом, то игрок кладет в копилку меньшую часть дохода.

ЛИЧНАЯ СПОСОБНОСТЬ

Если в Фазе 2 игрок не может или не хочет разыграть ни одну из карт в руке, в качестве единственного действия он должен совершить попытку применения личной способности:

- Папа – БИЗНЕС-СДЕЛКА;
- Мама – ФРИЛАНС;
- Сын и Дочь – ПОПРОСИ НА КАРМАННЫЕ.



БИЗНЕС-СДЕЛКА. Личная способность Папы. Вместо розыгрыша карты в Фазе 2 игрок с ролью Папа может взять два кубика и бросить их, предварительно решив, какой кубик он кинет за себя, а какой – за проведение бизнес-сделки. Если значение на кубике Папы окажется больше значения на кубике бизнес-сделки, то игрок получает 20 астов из банка. Если значение на кубике Папы окажется равным значению на кубике бизнес-сделки, то игрок перебрасывает оба кубика ещё раз. Если значение на кубике Папы окажется меньше значения на кубике бизнес-сделки, то игрок не получает ничего.



ФРИЛАНС. Личная способность Мама. Вместо розыгрыша карты в Фазе 2 игрок с ролью Мама может взять два кубика и бросить их, предварительно решив, какой кубик он кинет за себя, а какой – за устройство на фриланс-подработку. Если значение на кубике Мама окажется больше значения на кубике фриланса, то игрок получает 10 астов из банка. Если значение на кубике Мама окажется равным значению на кубике фриланса, то игрок перебрасывает оба кубика ещё раз. Если значение на кубике Мама окажется меньше значения на кубике фриланса, то игрок не получает ничего.



ПОПРОСИ НА КАРМАННЫЕ. Личная способность детей. Вместо розыгрыша карты в Фазе 2 игрок с ролью Сын или Дочь может взять один кубик, а второй дать любому игроку с ролью Родителя. Оба игрока одновременно бросают кубики. Если значение на кубике Ребенка окажется больше значения на кубике Родителя, то игрок получает из банка 2 аста, если его роль Сын, или 1 аст, если его роль Дочь. Если значение на кубике Ребенка окажется равным значению на кубике Родителя, то игроки перекидывают оба кубика еще раз. Если значение на кубике Ребенка окажется меньше значения на кубике Родителя, то игрок не получает ничего.

Важно! При игре с двумя родителями участники имеют право применить свою личную способность дважды за один ход. То есть дети просят у обоих родителей на карманные, а родители кидают кубики и совершают попытку бизнес-сделки или фриланса два раза подряд.

ФАЗА 3: СДЕЛАТЬ ПОКУПКУ

Это необязательное действие. Игрок может выбрать одну любую открытую карту с рынка и взять её себе. Цена указана на самой карте: как правило, игрок должен сбросить либо определенную карту, либо, если не указано какую конкретно, любую карту с руки. Купленную карту нельзя тут же разыграть: после покупки она уходит в сброс со всей остальной рукой в конце хода.

Если игрок не может купить карту, он может приобрести её в долг. Возьмите верхнюю карту с колоды долга и выберите любую купленную карту с рынка, несмотря на условия покупки: обе карты уходят в личный сброс.

После того, как вы совершили покупку, доложите недостающие карты до 5 из колоды рынка для следующего игрока, который будет совершать покупку в свой ход.

ФАЗА 4: ОБНОВИТЬ КАРТЫ

Это обязательное действие в конце хода игрока. В конце своего хода игрок скидывает все разыгранные, купленные, а также оставшиеся карты в руке в сброс рубашкой вверх. После этого доберите новые карты из личной колоды до 5 штук. Если личная колода кончилась, и карт для добора не хватает, то замешайте сброс и положите на место личной колоды рубашкой вверх, а после этого доберите карты.

Далее ход переходит к следующему участнику.

КОНЕЦ РАУНДА

В конце раунда необходимо совершить следующие действия:

1. Разыграть событие.

2. Обновить карты рынка.
3. Передать жетон первого игрока.

Разыграть событие. В конце раунда первый игрок вытягивает карту случайного события из соответствующей колоды и зачитывает ее вслух. Событие может повлиять на всех персонажей, а может только на некоторых. Игроки выполняют действия, указанные на карте. После этого карта случайного события уходит в сброс.

Если во время события игроки с определенной ролью получают асты, то они кладут их в личный кошелек.

Если не сказано, как именно игроки распределяют асты, они должны коллективно принять решение об этом. Если игроки не могут договориться, все асты уходят в семейную копилку.

Когда игрок или игроки не могут оплатить указанную на карте сумму ни из семейной копилки, ни из личного кошелька, все участвующие в событии берут карту долга.

Если согласно событию вам нужно убрать какую-либо карту из личной колоды, то эта карта возвращается в коробку. Больше она в игре не участвует.

Важно! События можно оплачивать из семейной копилки, если на карте не указано обратное.

При игре вдвоем или втроем:

- Если событие распространяется только на отсутствующего персонажа, отправьте карту в сброс и возьмите новую. Например, выпала карта с событием «Дочь сломала чужую игрушку», а игрока с ролью «Дочь» в игре нет – скиньте карту и возьмите новую.
- Если источником события или его центральным лицом является отсутствующий персонаж, то скиньте карту в сброс и возьмите новую. Например, выпала карта с событием «Папа заключил успешный контракт», но игрока с ролью «Папа» нет в игре. Так как Папа является источником этого события, карта не может быть разыграна, и выплаты другим игрокам не производятся. Скиньте эту карту и возьмите новую.
- Если событие включает в себя отсутствующего персонажа, но может быть сыграно без него, то разыграйте карту без учета этого персонажа. Например, выпала карта с событием «День Рождения Папы», но игрок с ролью «Сын» отсутствует в игре. Мама и Дочь выплачивают Папе соответствующую сумму астов, Сын не разыгрывается.

Обновить карты рынка. Открытые карты рынка отправьте в сброс рынка и выложите новые из соответствующей колоды. Когда колода рынка закончится, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.

Передать жетон первого игрока. Первый игрок сменяется по часовой стрелке: ему передается жетон первого игрока.

Когда все три действия выполнены, раунд считается завершенным.

Начинается новый раунд по стандартным правилам.

СЛОВАРЬ ИГРОВЫХ ТЕРМИНОВ

ДОЛГ

Долги копятся в личной колоде игрока. Попадая в руку, они уменьшают возможности выбора игроком выгодных вариантов действия. Избавиться от них можно, оплатив все долги. Игрок может разыграть карту долга с руки как действие и оплатить из личного кошелька необходимую сумму в банк, а затем отправить карту под низ колоды долгов. Эта карта больше не возвращается в личную колоду игрока.

Важно! Успевайте скидывать долги из личной колоды, так как в конце игры сумма долга удваивается и вычитается из личных накоплений игрока.

КОШЕЛЕК

У каждого игрока в личном кошельке хранятся асты, которые вы откладываете для достижения финансовой цели. Там хранятся все начисления и оттуда оплачиваются долги и последствия событий.

ЛИЧНАЯ КОЛОДА ИГРОКА И СБРОС

Колода карт, которую использует только тот или иной игрок.

НАВЫК

Навыки помогают открывать больше возможностей: например, совершение дополнительного действия, покупки или возможность держать еще одну карту в руке. Навыки бывают двух видов: простые и продвинутые. Простые и продвинутые навыки суммируются и могут быть использованы вместе. Например, вы прокачали до максимума Привычку, 3, и у вас открылись навыки «+1 карта» и «+1 карта». Это значит, что когда вы будете брать новые карты из личной колоды, вы можете взять 7 вместо 5.

Важно! Навыки не являются действиями. Вы можете применять их по желанию в любой момент раз в ход.

Виды навыков:

- +1 действие – разыграйте две карты вместо одной;
- +1 карта – возьмите ещё одну дополнительную карту в руку;
- +1 покупка – сделайте покупку двух карт вместо одной. Условия покупки остаются теми же.
- Сброс карты – уберите любую карту с руки в коробку. Больше она не участвует в игре.

НАКОПЛЕНИЯ

Асты, которые вы откладываете в свой кошелек, являются накоплениями. Вы можете получать асты с доходов, из копилки, от случайных событий и заработков.

ОСНОВНОЙ ДОХОД

Карта «Доход» **обязательно** используется вместе с любой картой «Расход». Если у игрока есть навык «+1 действие» и по две карты «Расход» и «Доход», он может дважды разыграть комбинацию «Доход»-«Расход».

СЛУЧАЙНЫЙ ЗАРАБОТОК

Вариант дополнительного дохода, который вы можете получить. Подробнее на странице 6.

РАСХОДЫ

Карта «Расход» используется **только** вместе с картой «Доход». Если у игрока есть карта «Привычка», то игрок обязан разыграть её вместе с картой «Расход».

ПРИВЫЧКИ

У каждого игрока есть трекер привычек на планшете. Каждая привычка может отнимать определенное количество астов при розыгрыше карт данного вида в соответствии со значением фишки на треkere. По мере повышения уровня привычек игроки могут выйти в ноль и даже в плюс, получая дополнительный доход при розыгрыше карт «Привычка», а также получить постоянные навыки, которые могут быть применены раз в ход по желанию игрока.

СЕМЕЙНАЯ КОПИЛКА

Семейная копилка хранит асты, которые вы можете тратить на оплату событий, если в карте не указано иного. Родители обязаны отдавать половину своих доходов в семейную копилку. Дети получают доход и карманные из семейной копилки, а не из банка. Если в копилке кончились асты, Дети не получают карманные, а траты случайного события выплачивают Родители.

УРОВЕНЬ

На некоторых картах указано “Уровень 1”, “Уровень 2” и так далее.

Привычки, доход, расход имеют уровни. Карту с более высоким уровнем можно купить только за карту предыдущего или такого же уровня. Например, если у карты написано “Требование: Уровень 2”, значит нужно отдать карту уровня 1 или уровня 2, чтобы выкупить эту карту.

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, как только в конце раунда в копилке одного из игроков накапливается сумма, необходимая для достижения финансовой цели за вычетом долгов. Игрок сразу объявляет о своей победе. Если таких игроков несколько, то все они считаются победителями.

По желанию победители могут визуализировать и описать, как они достигли своих целей.

Если у игроков в колоде остались карты долгов, необходимо оплатить их.

Важно! Накопленные в семейной копилке асты не могут быть использованы для достижения личной финансовой цели. Из семейной копилки нельзя брать асты, если это не обосновано картами случайных событий или других карт.

КООПЕРАТИВНЫЙ РЕЖИМ

В данной версии игры игроки все вместе стараются достичь своих финансовых целей. Когда один участник достигает цели, он продолжает игру и может делиться своими накоплениями с другим игроком или помогать оплачивать расходы в различных событиях.

Игра заканчивается, когда все игроки достигли своих финансовых целей.

Поздравляем! Вы умело распределили свой личный и семейный бюджет.

Если у вас остались вопросы по игре, вы можете задать их нам в личных сообщениях в группе ВК или посмотреть наше обучающее видео про то, как играть в «Семейный бюджет».

Авторы игры: Екатерина Тен, Александр и Никита Богуславские.





ORIGAMI



**СООБЩЕСТВО
НАСТОЛЬНЫХ ИГР
ОРИГАМИ В КОНТАКТЕ**