

# OLIGO spēles noteikumi

Dzīve ir kā spēle, un kopā ar OLIGO jums būs lieliska iespēja nopelnīt miljonu, vadīt uzņēmumus, pirkt un pārdot, riskēt un gūt mācību nokļūstot bankrota spēlēs! OLIGO sniegs labu mācību Jums turpmākai pieredzei gan biznesā, gan dzīvē! Izbaudi azartu un veiksmi!

## Spēles varianti

### OLIGO Miljonārs

Tas, kurš **pirmais** sasniedz savas piederošās naudas un īpašumu pirkuma summas kopējo vērtību **1 (vienu) miljonu**, jau iepriekš atskaitot neatgriezās *Kredīta* summas, kļūst par spēles absolūto uzvarētāju.

### OLIGO Laiks

Šajā variantā spēlētāji vispirms **vienojas par laika limitu** (1 vai vairākas stundas), kura beigās nosaka to, kurš ir kļuvis visbagātākais. Norunātā spēles laika beigās kopā tiek saskaitīta katra spēlētāja visu īpašumu pirkuma vērtība un naudas līdzekļi un no tiem tiek atņemtas neatgriezās *Kredīta* summas. Tas, kuram iegūtā summa ir vislielākā, ir uzvarētājs! Pēc vienošanās spēli var turpināt līdz nākamai laika atzīmei un tad atkal tiek noteikts uzvarētājs.

## Spēles gaita

**Iespējamie saīsinājumi:** NI- nekustamais īpašums, RT – Ražošana & Tirdzniecība, BI –Birža, IZ – Izklaide, IE – Iespējas, RI – Risks, PA – Pārmaiņas, MF-Mafija, ND-Nodokļi, IN-Ienākumi, KR-Kredīti, IC-Investīcijas, ID-Izdevumi, % - Procenti, x – Reizes, max-Maksimālais.

### 1. Spēles laukums

Tas tiek novietots uz cietas pamatnes (uz galda, grīdas u. tml.). Uz spēles laukuma vidusdaļas, atbilstoši lauciņu uzrakstiem, kaudzītēs tiek saliktas kartītes pēc noteiktām krāsām ar tekstu uz leju; kartītes iepriekš tiek samaisītas. Vienīgi *Pārmaiņu* kartītes tiek saliktas secīgi pēc to kārtas numuriem tā, lai augšpusē ir *Pārmaiņa 1*, kuru, spēli uzsākot, apgriez ar informāciju uz augšu un noliek spēles laukuma vidusdaļā zem bultiņas. Katrs no spēlētājiem izvēlas vienas krāsas ejamo kauliņu.

### 2. Baņķieris

Tiek izvēlēts viens no spēlētājiem, kurš turpmāk būs atbildīgais par visas spēles finansēm. *Baņķieris* pats arī var būt spēles dalībnieks.

### 3. Sākumkapitāls

Uzsākot spēli, *Baņķieris* katram no spēlētājiem piešķir *Kredīta žetonu un naudu 100 000 vērtībā*. Katru reizi, šķērsojot laukumu *Starts*, ikvienam spēlētājam jāsamaksā *Bankai* *Kredīta žetonā* norādītā procentu (%) summa tik ilgi, kamēr spēlētājs ir atgriezies *Bankai* visu *Kredītu*.

Piemēram, 100 000 kredītam % summa sastāda 5000 apli, tas nozīmē, ja būsiet tikai maksājuši 4-us apli % summu 5000 x 4, tad kredīts joprojām būs 100 000, jo Jūs tikai % nomaksājāt!

### 4. Kredīts

Kredītu **var ņemt tikai pirkšanas brīdī** pēc *Pārmaiņu* kartiņu nosacījumiem. Brīdī, ja trūkst naudas, lai nomaksātu nodokļus, bankas kredītu, citus maksājumus, drīkst ņemt **bez ķīlas kredītu**. Maksimālais kredīta apjoms ir „Pārmaiņu” kartītes noteiktais. Piemēram, *Pārmaiņas* Nr.1 ir NI max kredīta apjoms = 70%, ja jūs gribat pirkt NI par 100 000, tad varat ņemt max kredītu 70 000 (70%), pārējai naudai jābūt pašiem.

Pērkot īpašumus vai aizņemoties naudu no *Bankas*, spēlētājam tiek piešķirti **Kredīta žetoni** atbilstoši aizņemtās summas lielumam.

**Kredītu var nomaksāt visu uzreiz vai pa daļām**, bet ne mazāk par 10 000 tiem *Kredītiem*, kuru summa bijusi virs 10 000, un ne mazāk par 1000 tiem *Kredītiem*, kuru summa bijusi līdz 9000, bet to var izdarīt pirms sava gājiena kauliņu uzmetiena vai arī pēc ņemot jau vēra atstījušos notikumus! *Kredīts* netiek piesaistīts konkrētam īpašumam, izņemot pirkšanas brīdī, un to atdošanas laiks ir spēlētāja brīva izvēle.

Nomaksājot tikai daļu no *Kredīta*, tiek samainīti *Kredīta žetoni* atbilstoši atlikušai *Kredīta* summai.

Bez *nodrošinājuma Kredīta* maksimālais apjoms ir norādīts uz *Pārmaiņu* kartītēm, un tos izsniedz 1000 vai 5000 nominālos. Ņemot *Kredītu* ar nodrošinājumu, summas, kuras nesasniedz pilnus desmit tūkstošus, uzskatāmas par *Kredītiem* bez nodrošinājuma.

*Kredīta žetonus* ar mazākām summām, ja to kopējā summa sasniedz nākamo *Kredīta žetona* lielumu, var samainīt *Bankā*. Nedrīkst mainīt *Kredīta bez nodrošinājuma žetonus* pret parastajiem *Kredīta žetoniem*!

### 5. Spēles sākums

Spēles sākumā katrs no dalībniekiem met abus kauliņus. Tas, kurš ir uzmetis lielāko skaitļu summu, uzsāk spēli. Nākamais gājieni izdara tas spēlētājs, kurš atrodas pa kreisi no iesācēja utt. Ja divi vai vairāki spēles dalībnieki uzmetuši vienādu augstāko skaitļu summu, šie spēlētāji pārmet kauliņus, līdz kāds uzmetis lielāko skaitļu summu.

### 6. Metamais kauliņš

Spēlētāji met divus metamos kauliņus un par uzņemto summu virzās apkārt spēles laukumam pulksteņa rādītāja virzienā. Ja spēlētājs ar kauliņiem **uzmet divus vienādus skaitļus** (t. i., 5 un 5 vai 4 un 4 utt.), šim spēlētājam pienākas vēl papildu gājieni vai vairāki, līdz skaitļi atšķiras. Ja spēlētājs uzmet **6 un 6**, *Banka* viņam izmaksā bonusu **500**.

### 7. Pirkšana un Pārdošana

Nonākot uz konkrēto lauciņu, spēlētājs ņem attiecīgās krāsas virsējo kartiņu no spēles laukuma vidusdaļas. Norēķinoties par kartiņās minētām darbībām notiek ar *Banku* vai īpašnieku, ja kādam pieder attiecīgais uzņēmums. Kartiņas pārdot var *Bankai*, nonākot uz nākošo tāda paša veida lauciņa par summu, kas minēta kartītē vai iestājas citi nosacījumi. Uz lauciņa var pārdot vienu vai vairākas atbilstošās krāsu kartiņas, izņemot esošā gājienā iegādāto kartiņu. *Risks* un *Iespēja* kartītes var pārdot *Bankai* tikai lauciņā *Tirgus*.

### 8. Pārējie noteikumi

• **Ienākumu aprēķināšana** notiek katru reizi nonākot vai šķērsojot laukumu *Starts*, aprēķinot pēc šādas formulas, ievērojot secību:

$$IN \ +/- \ PA \ - \ MF \ (50\% \ no \ IN) \ - \ ND \ (30\% \ no \ IN) \ - \ KR \ - \ ID \ - \ IC \ = \ +/-$$

Ja ar (+), tad saņem no *Bankas*, ja ar (-), tad jāiemaksā *Bankai*! Nodokļi, Kasino, Bingo, Pirkšanas/Pārdošanas/Pārstrādes, Izklaides, Riska kartiņu minētie izdevumi/ienākumi tiek maksāti konkrētajā spēlētāja gājienā, nonākot uz atbilstošo lauciņu pēc izdarītā metiena.

• **Apļu skaits** tiek kontrolēts ar apļu žetoniem, kurus uzliek tik daudz uz attiecīgās kartītes, cik noteikts ir apļu skaits konkrētam darījumam; pēc katra apļa, šķērsojot laukumu *Starts*, viens žetons tiek atgriezts *Bankai*.

• **Noapaļošana** darījumiem ar naudu notiek uz augšu līdz pilniem simtiem.

• **Solīšana:** ja kāds no spēlētājiem neizmanto savu pirkuma iespēju uz kartīti, viņš to piedāvā pārējiem spēles dalībniekiem, kuri sola augstāku summu, nekā konkrētajā brīdī nopērkamā šī kartīte. Solīšanas solis ir vismaz +1000. Pēdējam, kurš nosaucis augstāko cenu, ir jāpērk šī kartīte; ja viņš to nevar izdarīt arī ar *Kredīta* palīdzību, viņam ir jāpārdod *Bankai* vai izsolē - kāda no savām kartītēm par puscenu (50% mazāku nekā pirkuma summa), līdz sasniedz nosolīto summu. **Kartiņas izsolītājs** no *Bankas* saņem 10% komisijas naudu no notikušā darījuma summas.

Jebkurš spēlētājs jebkura spēlētāja gājiena laikā var izsolīt arī kādu no savām kartītēm, tai skaitā Izklaides Ekskluzīvos pirkumus, par 50% mazāku summu nekā tās iegādes cena, norādīta kartiņā. Ja neviens nenosola, tad kartiņu nopērk *Banka*.

• **Bankrota stadija:** ja spēlētājs nevar norēķināties par *Kredītiem* vai ar citiem spēlētājiem vai *Banku*, viņš ņem bez ķīlas *Kredītu*; ja tāda iespēja nepastāv, viņš pārdod *Bankai* vai izsola kādu no sev piederošām kartiņām par puscenu (50% mazāku nekā pirkuma summa), kamēr izpilda saistības. Bankrots iestājas, ja spēlētājs ir zaudējis visus savus īpašumus un naudu un nespēj segt savus izdevumus! Bankrotējošais spēlētājs izstājas no spēles vai arī ar pārejo spēlētāju akceptu viņš sāk spēli no jauna, taču saņem naudu 50 000 apmērā ar 100 000 lielu *Kredīta žetonu*.

OLIGO  
spēles video  
noteikumi  
[goo.gl/oj1zqi](http://goo.gl/oj1zqi)



## 9. Laučiņi

Rīcība, kad pēc metiena ejamais kauliņš nonāk uz konkrēto laučiņu:

**Iespēja**  
Izglītība  
Darījumi  
Darbs

**Iespēja (IE):** paņemiet virsējo kartīti un pēc jūsu izvēles veiciet norādīto uzdevumu!

legādātās *IE* kartītes var pārdot tikai, nonākot uz laučiņu *Tirgus*.

Piem., kartiņas Nr.231-233: visus gājienus stāvēt uz vietas tiek mesti kauliņi, un to summa reināta ar norādīto kartiņas ienākumu summu, ko saņem spēlētājs, kā arī spēlētājs var piedalīties visos pārējos spēles darījumos.

**Risks**  
Fond  
Darījumi  
Aizņēmumi

**Risks (RI):** paņemiet virsējo kartīti un pēc jūsu izvēles veiciet norādīto uzdevumu, izņemot tās, kurās ir norādīts obligāti!

legādātās *RI* kartītes var pārdot tikai nonākot uz laučiņu *Tirgus*.

Piem., kartiņas Nr.287-293: Nesasniedzot noteikto uzņemto kauliņu summu, ieguldītā nauda tiek zaudēta un atdota *Bankai*.

**Birža**  
Akcijas  
Izvēles  
Dārgmetāli

**Birža (BI):** paņemiet virsējo kartīti un pēc jūsu izvēles veiciet norādīto uzdevumu!

legādātās *BI* kartītes var pārdot *Bankai*, nonākot uz cita *BI* laukuma, un tajā pašā brīdī var pirkt arī citu *BI* kartīti, izņemot kartiņu Nr.134-140 nosacījumu laikā var pārdot uzreiz neuzkāpjot uz *BI* laukumiem. Lai *BI* piedāvātās izejvielas pārstrādātu gatavā produkcijā, spēlētājam jānonāk uz laukuma *Birža/Pārstrāde* (viens laučiņš spēlē) vai arī nonākot uz jebkura *BI* laukuma, jāvienojas ar to spēlētāju, kuram pieder attiecīgo izejvielu pārstrādes uzņēmums un jasadala ienākumi pēc vienošanās. Dārgmetāli ir zelts un sudrabs, un tie nav metāli.

**Nekustamais īpašums**  
Cietniecība  
Iz

**Nekustamais īpašums (NI):** paņemiet virsējo kartīti un pēc jūsu izvēles veiciet norādīto uzdevumu! *NI* kartītes var pārdot *Bankai*, nonākot uz cita *NI* laukuma, un tajā pašā brīdī var pirkt arī citu *NI*. Uz viena zemes gabala var veikt tikai vienu apbūvi. Pārdodot vai veicot citus nosacījumus tiek summētas zemes un īpašuma pārdošanas summas.

Piem., kartiņām Nr.71;72;74-76 pirkšanas cena jāmaksā 1.x kartiņu iegādājoties, un nākošās x šķērsojot Starts, tikai tad gūstat ienākumus.

**Ražošana & Tirdzniecība**  
Fabrikas  
Veikali

**Ražošana & Tirdzniecība (RT):** paņemiet virsējo kartīti un pēc jūsu izvēles veiciet norādītos uzdevumus! Laučiņa *RT* uzņēmumus var pārdot *Bankai*, nonākot uz cita *RT* laučiņa ar nosacījumu, ja *Pārmaiņu* kartītēs ir atļauts to darīt, un tajā pašā brīdī var pirkt arī citu uzņēmumu. Ja kāds izmanto Jūsu uzņēmuma pakalpojumus caur citu veidu kartiņām saņemam to tiem ienākumus.

**Izklaide**  
Ciešam  
Kautrī  
Dabiskais jautājums

**Izklaide (IZ):** paņemiet virsējo kartīti un obligāti veiciet norādīto uzdevumu! Ja pietrūkst naudas, tad ir jāņem Kredits! Vienīgais izņēmums – *IZ* kartītē rakstīts: ekskluzīvs pirktums; ja jūsu rīcībā ir attiecīgā naudas summa, veiciet šo pirktumu un kartiņu saglabājiet, ja jūsu rīcībā tādas summas nav, nolieciet kartīti atpakaļ!

Piem., kartiņām Nr.191-194: Nesasniedzot noteikto uzņemto kauliņu summu, ieguldītā nauda tiek zaudēta un atdota *Bankai*.

**Pārmaiņas**

**Pārmaiņas (PA):** ņemiet kartīti secīgi katru pēc kārtas numura un atklājiet to uz spēles laukuma! Kad secīgi ir atklātas viena cikla visas četras kartītes, tad nākamajā reizē, spēlētājam nonākot uz *PA* laukuma, visas atklātas kartītes secīgi jāpaliek apakšā zem *PA* kaudzītes un jāatklāj jaunā cikla pirmā kartīte. Uz spēles laukuma visās **atklātajās PA kartītēs norādītā informācija attiecas uz visiem spēlētājiem** līdz brīdim, kamēr nomainās jauns cikls!

Ja spēlētājs nonāk uz laukumu **Cikla maiņa**, uzreiz mainās viss cikls uz nākamā cikla pirmo kartīti, piemēram, atklātas bija A cikla pirmās divas kartītes, uzkāpjot uz Cikla maiņa A cikla kartītes gan tās kas ir atklātas, gan tās kas vēl nav atklātas no esošā A cikla tiek novietotas apakšā zem pārējām *PA* kartītēm un tiek atklāta nākošā B cikla pirmā kartīte!

## Spēles rezultātu saglabāšana un tās turpinājums

Lai saglabātu spēles rezultātus un turpinātu to citā reizē ar tiem pašiem dalībniekiem, tiek fiksēti katra spēlētāja nopelnītās naudas un īpašumu pirkuma vērtības summas, no kurām atņem nenomaksātās *Kredīta* summas; tad, spēli atsākot, iegūtais atlikums tiek izdalīts skaidrā naudā katram spēles dalībniekam. Ja kāds spēli ir beidzis ar zaudējumiem (negatīva bilance), nākamajā spēles reizē zaudējuma summas apmērs tiek segts skaidrā naudā, bet ar divreiz lielāku Kredīta žetonu summu.

Plašākā informācija par spēles gaitu un noteikumiem, atsauksmēm un ieteikumiem: [www.oligo.lv](http://www.oligo.lv) vai e-pasts: [info@oligogame.com](mailto:info@oligogame.com)  
Tālrunis uzziņām par spēles noteikumiem un citiem jautājumiem katru dienu no 9:00–22:00 : (+371) 27798880

Copyright © 2010, 2013, 2015 Haralds Salmiņš, OLIGO®.

Visas šīs spēles tiesības ir aizsargātas. Spēli un tās elementus reproducēt, kopēt vai citādi pavairot bez autora raktiskas atļaujas ir aizliegts. © OLIGO, 2013, 2015.

**Bingo:** spēlētājam jāmet abi kauliņi vēlreiz un pēc uzņemtas skaitļu summas jāveic noteiktas darbības!

### JA KAULIŅU UZMESTĀ SUMMA IR:

**2–3:** obligāti viena no spēlētājam rīcībā esošajām kartītēm jāpārdod par puscenu jeb par 50% lētāk nekā ir tās pirkuma summa;

**4–5:** spēlētājs piedalās *Kazino*, uzliekot minimālo likmi 1000 vai vairāk uz spēles laukuma un atkal met abus kauliņus; ja skaitļu summa ir 6 vai vairāk, viņš atgūst naudu to dubultojojs, citādi zaudē *Kazino* uzlikto summu. *Kazino* naudas darījumus kontrolē Banka līdz brīdim, kamēr kāda īpašumā būs *Kazino*;

**6–7:** Duelis 2 pret 1 – izaicini jebkuru no spēlētājiem uz Dueli; jūs metat abus kauliņus, bet pretinieks – tikai vienu; summu starpība jāreizina ar 1000 un zaudētājam tā jāatdod uzvarētājam;

**8–9:** izvēlieties jebkuru no virsējām kartītēm, kas atrodas uz spēles laukuma, ar iespēju iegādāties to par puscenu jeb par 50% lētāk nekā pirkuma summa;

**10–11:** katrs spēlētājs jums dod 10% no sev piederošās naudas summas;

**12** – pārdodiet vienu no savām kartītēm *Bankai* par 100% jeb divreiz dārgāk nekā pirkuma summa.

**Cietums**  
Iztaid 3 gājienu  
un samaksā 10%  
no savas naudas

**Cietums:** spēlētājam ir jāiztaid 3 (trīs) gājienu un jāatdod *Bankai* 10% no sev piederošās skaidrās naudas. Atrodoties *Cietumā*, spēlētājs nepiedalās nekādos darījumos. Ja spēlētājs vēlas ātrāk pamest *Cietumu*, viņam jāiemaksā *Bankai* 10 000 un jāuzmet skaitļu summa vismaz 7 (septiņi) vai vairāk, kas uzreiz ļauj pamest *Cietumu* un iesaistīties spēlē.

**Nodokļi**  
Iemaksājat bankai 30%  
no apļa ienākumiem

**Nodokļi**  
Iemaksājat bankai 10%  
no īpašumu vērtības

**Nodokļi 30% (no ienākumiem):** spēlētājs atmaksā *Bankai* 30% no iegūtajiem apļa ienākumiem, kas uzrādās uz kartiņām ņemot vērā arī *PA* nosacījumus.

**Nodokļi 10% (no īpašumiem):** spēlētājs samaksā *Bankai* 10% no sev visu piederošo īpašumu (*NI*, *RT*, *BI*, *IZ*, *IE*, *RI*), iegādes summām.

**Mafija**  
Jums pienāksies tikai  
1/2 no apļa ienākumiem

**Mafija:** spēlētājs saņem tikai pusi jeb 50% no apļa ienākumiem, kas pienākas pēc tam, kad uzkāpts vai šķērsots *Starta* laukums.

Piem., uzkāpjot uz laučiņa *Mafija* un nākamajā gājienu uz 30% nodokļu laučiņa, spēlētājam aprēķinot ienākumus, *Bankai* ir jāatdod 80% (50% + 30%) jeb tiek saņemti tikai 20% no apļa ienākumiem. Tikai pēc tam tiek veikti pārējie apļa maksājumi (*KR*, *IC*, *ID*).

**Tirgus:** šajā laučiņā ir iespēja pārdot:

- *Risks* un *Iespēja* kartītēs par pārdevuma summu, kas norādīta uz kartiņām;
- Ikreiz vienu no *Birža*, *Ražošana & Tirdzniecība* vai *Nekustamais īpašums* kartītēm par 10% lielāku summu nekā pirkuma summa (minēta uz kartītes), neatkarīgi no *PA* nosacījumiem;
- citi nosacījumi, kas minēti kādā no kartītēm, kuru izpildei nepieciešams laučiņš *Tirgus*.

legādātās kartītes paliek pie spēlētāja, kamēr tās tiek pārdotas vai nosacījumi tiek izpildīti. Vienīgi *Izklaides* kartītes tiek atgrieztas atpakaļ pēc norādītās summas samaksas, izņemot *Ekskluzīvie* pirkumi, kuri pēc iegādes paliek spēlētājam. *Bankai* *Atgrieztās* vai *Pārdotās* kartītes tiek novietotas laukuma vidū zem attiecīgām krāsū kartītēm pašā apakšā.

Vairāk info:  
[www.oligo.lv](http://www.oligo.lv)



Plašākā informācija par spēles gaitu un noteikumiem, atsauksmēm un ieteikumiem: [www.oligo.lv](http://www.oligo.lv) vai e-pasts: [info@oligogame.com](mailto:info@oligogame.com)  
Tālrunis uzziņām par spēles noteikumiem un citiem jautājumiem katru dienu no 9:00–22:00 : (+371) 27798880

Copyright © 2010, 2013, 2015 Haralds Salmiņš, OLIGO®.

Visas šīs spēles tiesības ir aizsargātas. Spēli un tās elementus reproducēt, kopēt vai citādi pavairot bez autora raktiskas atļaujas ir aizliegts. © OLIGO, 2013, 2015.

# Правила игры OLIGO

Жизнь подобна игре, и игра OLIGO предоставит вам прекрасную возможность заработать миллион, руководить предприятиями, покупать и продавать, рисковать и учиться после объявления банкротом! OLIGO будет хорошим уроком для дальнейшего опыта как в бизнесе, так и в жизни! Наслаждайся азартом и удачей!

## Варианты игры

### OLIGO Миллионер

Абсолютным победителем игры становится участник, сумма принадлежащих денег и стоимость купленного имущества которого, **первым** достигает общую стоимость 1 (один) миллион, уже заранее отнимая неоплаченные суммы *Кредита*.

### OLIGO Время

В этом варианте игроки в начале **договариваются о лимите времени** (один или несколько часов), в конце которого определяют того, кто стал самым богатым. Когда время, о котором договорились игроки, истекло, сосчитается стоимость купленного имущества и денежные средства каждого игрока и от них отнимаются суммы неоплаченных *Кредитов*. Тот, кто получил самую большую сумму, становится победителем. Можно договориться и продолжить игру до следующей временной отметке, потом опять определяется победитель.

## Ход игры

### 1. Игровая площадка

Ее помещают на твердой основе (на столе, на полу и т.д.). В центре площадки в соответствии надписям на площадках в кучках сложены карточки определенного цвета с текстом вниз; перед этим карточки тасуются. Только карточки *Перемены* кладутся в соответствии номерам так, чтобы наверху была карточка *Перемены 1*, которую в начале игры поворачивает информацией вверх и кладут в центре игровой площадки под стрелкой. Каждый игрок выбирает фишку одного цвета.

### 2. Банкир

Выбирается один из игроков, который в дальнейшем будет отвечать за финансы всей игры. *Банкир* сам может участвовать в игре.

### 3. Начальный капитал

Начиная игру, *Банкир* предоставляет каждому игроку жетон *Кредита* и деньги в размере **100 000**. Каждый раз, минув площадку *Старт*, все игроки должны заплатить *Банку* указанную в жетоне *Кредита* сумму процентов (%) так долго, пока игрок не отдал *Банку* весь *Кредит*.

### 4. Кредит

Покупая имущества или занимая деньги у *Банка*, игроки в соответствии занимаемой суммы получают **жетоны *Кредита***. Указанная в жетоне *Кредита* сумма процентов является только возмещением *Банку* за использование *Кредита* и не считается частью оплаты основной суммы *Кредита*. *Кредит* можно вернуть сразу или по частям, но не меньше 10 000 за те *Кредиты*, сумма которых была свыше 10 000, и не меньше 1000 за те *Кредиты*, сумма которых была до 9000. Если отдается только часть *Кредита*, жетоны *Кредита* меняются в соответствии с остальной суммой *Кредита*. Максимальный объем *Кредита* без страховки указан на карточках *Перемен*, их выдают в номиналах 1000 или 5000. Если игрок берет кредит со страховкой, суммы, которые не достигают полных 10 000, считаются *Кредитами* без страховки.

Если общая сумма достигает следующую величину жетона *Кредитов*, жетоны с меньшими суммами можно поменять в *Банке*. Нельзя менять жетоны *Кредита* без страховки на простые жетоны *Кредита*.

### 5. Начало игры

В начале игры каждый из участников бросает обе игровые кости. Тот, кто набирает большую сумму очков, начинает игру. Следующий ход делает игрок, который находится слева от начинающего игру и т.д. Если двое или больше участников игры набирают одинаковую сумму очков, они бросают игровые кости еще раз, пока кто-то набирает большую сумму цифр.

### 6. Игральная кость

Если игрок бросил игровые кости и **набрал две одинаковые цифры** (т.е. 5 и 5 или 4 и 4), он получает дополнительный ход или ходы, пока цифры отличаются. Если игрок набрал **6 и 6**, *Банк* выплачивает ему бонус **500**.

### 7. Купля и Продажа

Попадая на конкретную площадку, игрок берет верхнюю карточку соответствующего цвета из центра игровой площадки. Покупая карточку или оплачивая упомянутые в карточке действия, игрок рассчитывается с *Банком*. Попадая на следующую площадку такого же вида, карточки можно продать *Банку* за сумму, которая упоминается в карточке или вступают в силу другие условия. Карточки *Риск* и *Возможность* можно продать *Банку* только на площадке *Рынок*.

### 8. Другие правила

- **Количество кругов** контролируется жетонами кругов, которые кладут на определенную карточку в таком количестве, сколько кругов назначено конкретной сделке; после каждого круга, пересекая площадку *Старт*, один жетон возвращается *Банку*.
- **Округление** в сделках с деньгами происходит к большему до полных сотен.
- **Аукцион**: если игрок не использует свою возможность на покупку карточки, он предлагает ее остальным участникам игры, которые предлагают большую сумму, чем ту, за которую в данный момент можно купить эту карточку. Шаг аукциона как минимум +1000. Последний игрок, который назвал самую высокую цену, должен купить эту карточку; если он не может сделать это с помощью *Кредита*, он должен продать *Банку* или на аукционе одну из своих карточек за полцены (50% чем сумма ее покупки), пока получит названную сумму. Любой игрок в своем ходе может выставить на аукцион любую из своих карточек за 50% дешевле, чем сумма ее покупки, если никто не покупает карточку, ее покупает *Банк*.
- **Стадия банкротства**: если игрок не может рассчитаться за *Кредиты* или с другими игроками, или с *Банком*, он берет *Кредит*; если такой возможности нет, он продает *Банку* или на аукционе одну из своих карточек за полцены (50% чем сумма ее покупки), пока выполняет обязательства. **Банкрот** наступает, если игрок потерял все свои имущества и деньги и не может оплатить свои расходы. Игрок, заявивший о банкротстве, выбывает из игры или с одобрения других игроков начинает игру сначала, но получает деньги 50 000 и жетон *Кредита* на 100 000.

Видео –  
правила игры  
OLIGO:  
[goo.gl/oj1zqi](http://goo.gl/oj1zqi)





## 9. Площадки

Действия, если после броска фишка попадает на конкретную площадку:



**Возможность:** возьмите карточку и по своему выбору выполните указанное задание!

Приобретенную карточку *Возможности* можно продать, попадая на площадку *Рынок*.



**Риск:** возьмите карточку и по своему выбору выполните указанное задание, кроме тех карточек, в которых указано обязательное задание!

Приобретенную карточку *Риск* можно продать, попадая на площадку *Рынок*.



**Биржа:** возьмите карточку и по своему выбору выполните указанное задание!

Приобретенные карточки *Биржа* можно продать *Банку*, попадая на другую площадку *Биржа*, в этот момент можно одновременно покупать другую карточку *Биржа*. Чтобы переработать в готовую продукцию сырье предоставленное *Биржей*, игрок должен попасть на площадку *Биржа/Переработка* (одна площадка в игре) или, попадая на любую площадку *Биржи*, договариваться с тем игроком, которому возможно, принадлежит предприятие переработки данного сырья, а доходы нужно разделить в соответствии с договором.



**Недвижимое имущество:** возьмите карточку и по своему выбору выполните указанное задание! Карточку *Недвижимого имущества* можно продать *Банку*, только попадая на другую площадку *Недвижимого имущества*, и в этот момент можно купить и другое недвижимое имущество.



**Производство & Торговля:** возьмите карточку и по своему выбору выполните указанное задание! Предприятия площадки *Производство & Торговля* можно продать *Банку*, попадая на другую такую же площадку с условием, что на карточках *Перемены* есть разрешение на это действие, в этот момент можно покупать и другое предприятие.



**Развлечение:** возьмите карточку и **обязательно** выполните указанное задание! Если не хватает денег, нужно брать *Кредит*! Единственное исключение — если на карточке *Развлечение* написано: **ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ПОКУПКА**; если в вашем распоряжении есть соответствующая сумма денег, покупайте; если в вашем распоряжении нет соответствующей суммы денег, положите карточку обратно!



**Перемены:** возьмите карточку по очереди в соответствии порядковым номером и откройте ее на игровой площадке! Когда по очереди открыты все четыре карточки одного цикла, следующий раз, когда игрок попадает на площадку *Перемены*, все открытые карточки по очереди кладут под другими карточками *Перемен* и открывают первую карточку нового цикла. **Указанная информация во всех открытых карточках *Перемен* относится ко всем игрокам** до тех пор, пока сменяется новый цикл. Если игрок попадает на площадку **Смена цикла**, весь цикл сразу меняется на первую карточку следующего цикла.



**Бинго:** игрок должен бросить обе игровые кости еще раз и делать определенные действия в соответствии набранной сумме очков!

**ЕСЛИ СУММА НАБРАННЫХ ОЧКОВ:**

**2-3:** игрок должен продать одну из своих карточек за полцены или на 50% дешевле, чем сумма ее покупки;

**4-5:** игрок участвует в *Казино*, делает минимальную ставку 1000 или больше на игровую площадку и еще раз бросает игровые кости; если сумма очков равна 6 или больше, он получает удвоенную ставку, если меньше - теряет сумму, выставленную в *Казино*. Сделки с деньгами в *Казино* контролирует *Банк* до тех пор, пока кто-то приобретает *Казино*;

**6-7: Дуэль 2 против 1** — вызовы на *Дуэль* любого игрока; вы бросаете обе игровые кости, а противник — только одну; разницу сумм умножают на 1000, и проигравший отдает эту сумму победителю;

**8-9:** выберите любую из верхних карточек, которые находятся на игровой площадке, у вас есть возможность купить ее за полцены или на 50% дешевле, чем сумма ее покупки;

**10-11:** каждый игрок дает вам 10% от себе принадлежащей суммы;

**12** – продайте одну из своих карточек *Банку* два раза дороже, чем сумма ее покупки.



**Тюрьма:** игрок пропускает 3 (три) хода и отдает *Банку* 10% от себе принадлежащих наличных. Если игрок находится в *Тюрьме*, он не участвует в сделках. Если игрок желает быстрее покинуть *Тюрьму*, он должен заплатить *Банку* 10 000 и набрать сумму очков 7 (семь) или больше, это позволяет покинуть *Тюрьму* и включиться в игру.



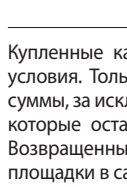
**Мафия:** после пересечения площадки *Старт*, игрок получает лишь 50% от доходов круга, которые он должен получить.



**Налоги 30% (от доходов):** после пересечения площадки *Старт*, игрок платит *Банку* 30% от доходов, которые получены во время круга.



**Налоги 10% (от имущества):** после пересечения площадки *Старт*, игрок платит *Банку* 10% от всей суммы принадлежащих ему карточек покупки имущества.



**Рынок:** на этой площадке возможно продать:

- карточки *Риск* и *Возможность* за сумму, которая указана на карточках;
- карточки *Биржа*, *Производство & Торговля*, *Недвижимое имущество* за сумму, которая на 10% превышает сумму покупки (указана на карточке);
- другие условия, которые указаны на карточке, для выполнения которых нужна площадка *Рынок*.

Купленные карточки остаются у игрока, пока их продают или выполняются условия. Только карточки *Развлечения* возвращаются после оплаты указанной суммы, за исключением купленных карточек *Развлечения* эксклюзивная покупка, которые остаются у игрока, пока у него появится возможность их продать. Возвращенные *Банку* или проданные карточки кладутся в центре игровой площадки в самом низу кучки определенного цвета.

## Сохранение результатов игры и ее продолжение

Чтобы сохранить результаты игры и продолжить ее в другой раз с теми же участниками, фиксируется сумма заработанных денег и стоимость покупки имущества каждого игрока, от которой отнимается сумма неоплаченных *Кредитов*; возобновляя игру, полученный остаток раздается каждому игроку в виде наличных. Если кто-то закончил игру с убытками (негативный баланс), в следующей игре убытки покрываются наличными, но с удвоенной суммой жетонов *Кредита*.

Больше информации о ходе игры и правилах, отзывы и предложения: [www.oligo.lv](http://www.oligo.lv) или э-почта: [info@oligogame.com](mailto:info@oligogame.com)  
Телефон для справок о правилах игры и других вопросах каждый день с 9.00 до 22.00: (+371) 2798880

Copyright © 2010, 2013, 2015 Haralds Salmiņš, OLIGO®.

Все права на эту игру защищены. Репродуцировать, копировать или размножить игру или ее элементы без письменного разрешения автора запрещено.  
© OLIGO 2013, 2015.

Более  
подробные:  
[www.oligo.lv](http://www.oligo.lv)

