

ALAN'S  GAME

DICE  BRINK



**Сквирл**  
издание игр



Автор игры: Алан Утегулов  
Доработка и развитие: Данил Дар, Ник Зельге, Борис Николаев,  
Василий Коваленко, Григорий Коваленко, Павел Усачёв  
Иллюстрации: Денис Биркин  
Дизайн и оформление: Ник Зельге  
Составление правил: Василий Коваленко

© 2016 ООО «DiceBrink». Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены (за исключением материалов размещенных на оф. сайте игры – [beesiness.ru](http://beesiness.ru)).



## ПРАВИЛА ИГРЫ

«Beesiness: Пчелиное Дело» – это экономическая гонка, в которой игроки примеряют на себя роли начинающих предпринимателей. У каждого из них есть стартовый капитал и свой начальный «Биизнес» – небольшое предприятие.

В начале каждого хода все игроки получают доход от карт «Биизнеса», имеющихся у них на руках. В процессе игры можно инвестировать средства в свои биизнесы (их может быть несколько) и увеличивать таким образом доход. Ход игрока начинается с броска кубика и перемещения фишки персонажа по полю. Игровое поле состоит из сот разных отраслей биизнеса с разным уровнем. Попав на эти соты, вы получаете возможность купить карту «Биизнеса» того уровня и той отрасли, которые на них указаны.

Кроме того, на поле имеются соты «Лобби», «Государство», «Подстава», «Суд», «Старт» и «Банк», позволяющие брать карты из соответствующих колод. Благодаря этим картам вы можете: повлиять на текущую политику государства; взять кредит в банке, или наоборот положить деньги на депозит под процент; получить личную выгоду и налоговые послабления, или же лишить подобных преимуществ конкурента.

Имеющаяся у каждого персонажа «Репутация» может давать преимущества (при её положительном значении) или налагать ограничения (при её отрицательном значении). Кому-то из вас будет проще просто взять кредит и даже не один, а кому-то придётся попотеть.

Задача игрока состоит в приобретении карт «Биизнеса», их развитии и накоплении денег. Побеждает тот игрок, у которого совокупность наличных средств и суммарного дохода достигнет обговоренного уровня раньше конкурентов.

### **УСЛОВИЯ ПОБЕДЫ:**

Побеждает тот игрок, у которого в начале его хода будет 500+ дохода и 1500+ денег на руках.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:

Разложите в центре стола соты поля. Поле раскладывается, как показано на примере на обороте коробки или по определенным правилам (см. пункт «Расстановка поля»).

Рассортируйте карты «Биизнесов» в колоды по отраслям так, чтобы внутри колоды они располагались по возрастанию уровня от первого до четвертого, и положите их рубашкой вниз рядом с полем (игроки могут взять их в любой момент игры для ознакомления).

Перемешайте и положите на стол рубашками вверх следующие колоды карт:

- Колода карт «Лобби»;
- Колода карт «Государство»;
- Колода карт «Подстава»;
- Колода карт «Суд».
- Положите на стол рубашками вниз следующие колоды карт:
  - Колода карт «Старт»;
  - Колода карт «Банк».

Выберете себе персонажа и возьмите себе его карту и фишку. На карте персонажа специальным маркером отмечается «Репутация»; у всех игроков в начале игры она равна нулю.

Назначте одного из игроков «Кассиром». Он будет отвечать за все операции с деньгами. Перед началом игры именно «Кассир» выдаёт всем игрокам их «Стартовый Капитал» и стартовые карты «Биизнеса».

Определите очередность хода игроков любым удобным способом. Например, самый младший игрок ходит первым, а остальные по часовой стрелке после него.

Можно начинать играть!

### Расстановка поля

Чтобы самим разнообразить игру, вы можете собрать игровое поле по следующим правилам:

В центре поля всегда должна быть сота «Старт»;

Вокруг соты «Старт» должны располагаться соты всех отраслей биизнеса первого уровня.

Все остальные соты, кроме сот «Аэропорт», должны составить следующие два круга.

Соты «Аэропорт» должны располагаться на четвертом (внешнем) круге поля так, чтобы двумя сторонами соприкасаться с другими сотами.

Совершенно не важно, в какую сторону повернута сота.

Не должно быть сот, полностью закрытых стенами (чёрными линиями).

## ИГРА:

### Первый ход в игре

В свой первый ход игрок не получает доход от стартовой карты «Биизнеса», ставит фигурку персонажа на соту «Старт» и сразу переходит к передвижению.

### Ход игрока

В начале каждого хода персонажи игроков получают доход. Эта сумма высчитывается исходя из совокупности их активных карт «Биизнеса» с учетом инвестиций, слияний и действующих в данный момент бонусов. Если у персонажа есть депозит в банке, проценты с него тоже считаются как доход.

Дальнейшее действие в течение хода – передвижение. Пропустить его нельзя. Игрок бросает кубик и передвигает персонажа в любом направлении на число сот, равное выпавшему значению кубика. Если репутация персонажа равна +2 или больше, игрок бросает сразу два кубика.

В зависимости от того, на какой соте игрок закончил передвижение, ему будет дана одна из следующих возможностей:

- купить одну карту «Биизнеса»;
- сменить «Закон»;
- взять кредит или положить деньги в «Банк» на депозит;
- открыть заседание «Суда»;
- получить помощь «Лобби»;
- устроить «Подставу» конкуренту;
- ознакомиться с новым указом «Государства»;
- и даже попасть в «Тюрьму».

После передвижения игрок может совершить одно или несколько действий перед тем, как передать ход другому игроку. А именно:

- активировать купленную карту «Биизнеса», выложив её на стол;
- деактивировать карту «Биизнеса» и вернуть её в руку (фишки «Инвестиций», купленные для этой карты, при этом сгорают и возвращаются в «Кассу»);
  - купить в «Кассе» фишки «Инвестиций» для любой активной карты «Биизнеса», увеличив тем самым её доход;
  - провести «Слияние и Поглощение» своего активного биизнеса для получения бонуса к доходу. Для этого указанные карты «Биизнеса» подкладываются под основную карту. Для того, чтобы биизнес мог быть поглощен, карта «Биизнеса» должна быть в руке;
  - продать карту «Биизнеса» обратно в «Кассу», за половину её стоимости;
  - использовать карты «Лобби», «Государство», «Подстава», «Суд» и «Банк», имеющиеся на руках;
  - совершить неограниченное количество финансовых и торговых операций с другими игроками, за исключением продажи и обмена фишек «Инвестиций».

СФЕРА	УР.	НАЗВАНИЕ	ЦЕНА	ПРИБ.	РЕП.
Торговля	1	Киоск фаст-фуда	20	5	
Торговля	1	Доставка готовой еды	40	10	+2
Торговля	1	Фасовка и упаковка пищи	55	15	+2
Торговля	1	Кафе	75	20	+1
Торговля	2	Франшиза фаст-фуда	60	25	+1
Торговля	2	Супермаркет	75	30	-1
Торговля	2	Бар	90	35	+1
Торговля	2	Ресторан	110	40	+1
Торговля	3	Гипермаркет	215	45	-1
Торговля	3	Торгово-развлекательный центр	235	50	
Торговля	3	Сеть фаст-фуда	255	55	-1
Торговля	3	Сеть ресторанов	270	60	-2
Торговля	4	Элитный Ресторан	305	65	-3
Торговля	4	Ресторанный холдинг	335	70	+2
Торговля	4	Оператор розничных сетей	370	75	
ИТ	1	Анти-кафе	85	25	
ИТ	1	Интернет магазин	100	30	+1
ИТ	1	Хостинг	110	35	+2
ИТ	1	Браузерная игра	125	40	+2
ИТ	2	Интернет портал	140	45	+1
ИТ	2	Интернет провайдер	170	50	+1
ИТ	2	Гейм студия	180	55	-1
ИТ	2	Дата-центр	205	60	-1

СФЕРА	УР.	НАЗВАНИЕ	ЦЕНА	ПРИБ.	РЕП.
ИТ	3	ММОПГ	360	65	+1
ИТ	3	Социальная сеть	380	70	+1
ИТ	3	Поисковая система	400	75	-1
ИТ	3	Сотовый оператор	415	80	-1
ИТ	4	Издательство видео игр	470	85	-1
ИТ	4	Телекоммуникационная компания	505	90	-1
ИТ	4	ИТ-компания	540	95	-1
Развлечения	1	Аниматоры	65	25	
Развлечения	1	Игровые автоматы	80	30	+1
Развлечения	1	Тир	100	35	+2
Развлечения	1	Ивент агенство	115	40	+1
Развлечения	2	Видеостудия	220	45	
Развлечения	2	Караоке клуб	240	50	
Развлечения	2	Кинотеатр	260	55	+1
Развлечения	2	Театр	275	60	+1
Развлечения	3	Телевизионный канал	295	65	
Развлечения	3	Ночной клуб	320	70	-1
Развлечения	3	Концертный зал	355	75	-1
Развлечения	3	Парк развлечений	385	80	-2
Развлечения	4	Лейбл звукозаписи	555	85	+1
Развлечения	4	Медиакомпания	575	90	-2
Развлечения	4	Киностудия	600	95	+1

## СПИСОК «БИЗНЕСОВ»:

СФЕРА	УР.	НАЗВАНИЕ	ЦЕНА	ПРИБ.	РЕП.
Услуги	1	Игра на бирже	10	5	
Услуги	1	Бухгалтерские услуги	20	10	+2
Услуги	1	Рекламное агентство	35	15	+1
Услуги	1	Микрокредитование	45	20	+1
Услуги	2	Брокерская компания	90	25	+1
Услуги	2	Юр. услуги и аудит	105	30	-1
Услуги	2	Издательство	120	35	
Услуги	2	Страховая компания	130	40	+1
Услуги	3	Рейтинговое агентство	155	45	-1
Услуги	3	Информационное агентство	165	50	
Услуги	3	Биржа	185	55	-1
Услуги	3	Банк	210	60	
Услуги	4	Медиахолдинг	345	65	
Услуги	4	Инвестиционная компания	365	70	-2
Услуги	4	Инвестиционный фонд	385	75	-1
Транспорт	1	Курьерская компания	150	45	
Транспорт	1	Автомобильные грузоперевозки	170	50	+2
Транспорт	1	Чартерные авиаперевозки	195	55	+2
Транспорт	1	Железнодорожные грузоперевозки	215	60	+1
Транспорт	2	Логистическая компания	350	65	+1
Транспорт	2	Железнодорожная компания	370	70	
Транспорт	2	Авиакомпания	390	75	-1

СФЕРА	УР.	НАЗВАНИЕ	ЦЕНА	ПРИБ.	РЕП.
Транспорт	2	Паромно-круизная компания	410	80	+1
Транспорт	3	Логистический центр	570	85	-3
Транспорт	3	Судоходная компания	595	90	
Транспорт	3	Аэропорт	620	95	+1
Транспорт	3	Морской порт	640	100	-1
Транспорт	4	Аэрокосмическая компания	600	105	-2
Транспорт	4	Контейнерные грузоперевозки	640	110	+2
Транспорт	4	Транспортировка нефти и газа	680	115	
Энергетика	1	Заправочная станция	210	45	
Энергетика	1	Сбор и переработка металлолома	230	50	+2
Энергетика	1	Ветряная электростанция	250	55	+1
Энергетика	1	Инжиниринговая компания	265	60	+1
Энергетика	2	Тепловая электростанция	300	65	+1
Энергетика	2	Угольный карьер	330	70	+1
Энергетика	2	Открытый рудник	360	75	+1
Энергетика	2	Нефтегазовое месторождение	390	80	+1
Энергетика	3	Горнодобывающая компания	450	85	-2
Энергетика	3	Энергогенерирующая компания	485	90	-2
Энергетика	3	Металлургический завод	525	95	-2
Энергетика	3	Нефтеперерабатывающий завод	560	100	-1
Энергетика	4	Металлургическая компания	660	105	+3
Энергетика	4	Энергетическая компания	680	110	
Энергетика	4	Нефтегазовая компания	700	115	-1



## Репутация

На картах персонажей есть две шкалы «Репутации» – отрицательная и положительная. В начале игры репутация всех персонажей равна нулю.

«Репутация» персонажа изменяется в следующих случаях:

- Игрок активировал карту «Бизнеса», на которой указан бонус или штраф к «Репутации». Поглоченные карты «Бизнеса» тоже учитываются.
- Игрок деактивировал карту «Бизнеса», на которой указан бонус или штраф к «Репутации». Поглоченные карты «Бизнеса» тоже учитываются. В этом случае влияние на «Репутацию» происходит в обратную сторону.
- Игрок активировал карту «Государства», «Лобби» или «Подставы», на которой был указан бонус или штраф к «Репутации».
- На картах «Банка» может быть указан бонус к «Репутации», при закрытии депозита, или штраф, при несоблюдении условий кредита.
- Персонаж попал в «Тюрьму». В этом случае «Репутация» может повыситься или понизиться в зависимости от способа, которым игрок освободит персонажа из заключения.

Бонусы и штрафы на шкалах «Репутации» включают и выключаются при достижении определенных значений «Репутации». Некоторые навыки персонажей, могут блокировать штрафы за отрицательные значения репутации.

## Бонус «Оптимизация налогообложения»

На картах персонажей есть обозначение бонуса «Оптимизации налогообложения» для определенной сферы бизнеса. Бонус активируется при достижении значения «Репутации» +4 и выше. Пока он работает, положите на активные карты «Бизнеса» этой сферы фишки «Оптимизации налогообложения» для получения бонуса к доходу.

Когда ваша «Репутация» достигнет значения +8 и выше, бонус «Оптимизации налогообложения» распространяется на все сферы бизнеса.

Так же постоянный бонус «Оптимизации налогообложения» для одной из сфер бизнеса можно получить при помощи «Суда». Он будет работать вне зависимости от вашего значения «Репутации».

## Бонус «Налоговые льготы и предпочтения»

Когда на поле лежит карта закона о «Налоговых льготах и предпочтениях» (можно активировать одну карту закона на выбор, попав на соту «Старт»), игроки, чьи активные карты «Бизнеса» попадают под действие закона, должны положить фишки «Налоговых льгот и предпочтений» на эти карты «Бизнеса» для получения бонуса к доходу. Бонус активируется в момент смены карты закона, не зависимо от того, чей сейчас ход.

Бонус от закона прекращает своё действие при смене закона. Бонус не действует на ваши карты «Бизнеса», если ваша «Репутация» достигла значения -2 и ниже.

## ЧТЕНИЯ КАРТ И СОТ:

### КАКИЕ БЫВАЮТ СОТЫ:



**Сота «Старт».** Встав на эту соту, за исключением первого вашего хода в игре, вы должны взять всю колоду карт «Старт», выбрать одну карту закона по своему желанию и применить её. Закон будет действовать на всех игроков, пока его не поменяют. Предыдущий закон при этом вернётся обратно в колоду.



**Сота «Банк».** Передвинувшись сюда, вы выбираете одну карту из колоды «Банк» и берете её себе в руку.

Эту карту не обязательно применять сразу. Её можно сохранить в руке на будущее, но активировать её можно только в свой ход. После применения карта кладётся в открытую на стол и лежит там, пока персонаж не погасит кредит, или не закроет депозит. После этого карта убирается вниз колоды «Банк».



**Сота «Суд».** Попав на эту соту, игрок берёт три карты из колоды «Суд», одну из них он забирает себе в руку, а оставшиеся убирает вниз колоды.

Эту карту не обязательно применять сразу. Её можно сохранить в руке на будущее, но активировать её можно только в свой ход. Игрок решает, на кого он хочет применить эту карту, после чего начинается суд.

В момент применения игроком карты «Суда» любой другой игрок может подать протест, предложив свой вариант её применения. Задача каждого из игроков, участвующих в заседании суда, набрать как можно больше очков на кубиках. Набрать очки можно следующими способами:

- Каждый игрок, заявивший своё участие в суде, обязан бросить два бесплатных кубика.
- После этого каждый игрок может заплатить в «Кассу» пошлину в размере 100 денег и кинуть один дополнительный кубик (дополнительные броски можно покупать любое количество раз).
- Любой игрок, не участвующий в суде, может поддержать одну из сторон, бросив один бесплатный кубик.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победившим, и карта «Суда» применяется по его решению, заявленному в начале заседания суда. После окончания действия карты, она убирается вниз колоды «Суд». Если суммарное количество очков у игроков одинаковое, карта «Суда» не применяется и убирается вниз колоды «Суд».



**Сота «Тюрьма».** Проходить эту соту можно свободно, но если вы закончили на ней свой ход, вы отправляетесь в тюрьму и не можете передвигаться следующие 3 хода. Вы не перестаете получать свой доход.

Персонаж может покинуть тюрьму досрочно несколькими способами:

– В свой ход бросьте два кубика, если значения на них совпали, вас освобождают, и вы сразу можете передвигаться. При этом ваша Репутация повышается на 1 пункт.

– Вы можете освободиться, заплатив штраф в размере всех имеющихся наличных средств. В этом случае вы также можете сразу передвигаться, однако ваша Репутация понижается на 1 пункт.

– Пропустив все 3 хода, игрок может передвигать фишку персонажа только на 4-й ход. После этого ваша Репутация повышается на 1 пункт.



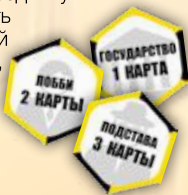
**Сота «Аэропорт».** Проходя через аэропорт, вы можете купить билет на самолёт, заплатив в «Кассу» 50 денег, и переместиться в любой другой не занятый аэропорт. Перелёт между аэропортами считается как обычное передвижение.

**Соты «Государство», «Подстава» и «Лобби».** Передвинув фишку персонажа на одну из этих сот, игрок обязан взять указанное на них количество карт из соответствующей колоды. Одну карту на свой выбор игрок забирает в руку, остальные убирает вниз колоды.

Карты различаются по типу действия:

- «Государство» влияет сразу на всех игроков;
- «Лобби» влияет на игрока, применившего карту;
- «Подстава» влияет только на конкурента.

Эти карты не обязательно применять сразу. Их можно сохранить в руке на будущее, но активировать их можно только в свой ход. После применения карты отправляются вниз соответствующей колоды.



**Соты «Бизнеса».** Передвинув фишку персонажа на одну из этих сот игрок получает возможность купить одну карту «Бизнеса». Цветом указана сфера бизнеса, цифрой указан уровень бизнеса, доступный для покупки из этой сферы.

### КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ:

Всего в игре есть шесть персонажей, которые отличаются друг от друга размером «Стартового Капитала» (1), стартовой картой «Бизнеса» (2), навыками (3) и сферами бизнеса, в которых они могут получить бонус «Оптимизации налогообложения» (4).

«Оперативный контроль» (5) – это максимальное количество активных карт «Бизнеса», которые могут приносить игроку доход. У всех персонажей он равен 3, его можно увеличить за счёт бонусов «Репутации» и постановления «Суда».

### Бонусы за положительную «Репутацию»:

1) «Репутация» +2 – бросаете 2 кубика на передвижение;

2) «Репутация» +4 – активируется бонус «Оптимизации налогообложения» для одной сферы бизнеса (у каждого персонажа своя сфера);

3) «Репутация» +6 – бонус +1 к значению «Оперативного контроля»;

4) «Репутация» +8 – бонус «Оптимизации налогообложения» теперь действует на все сферы бизнеса;

5) «Репутация» +10 – бонус +1 к значению «Оперативного контроля» (суммируется с предыдущим бонусом).

### Штрафы за отрицательную «Репутацию»:

1) «Репутация» -2 – на вас больше не действует бонус от закона о «Налоговых льготах и преференциях»;

2) «Репутация» -4 – вы отправляетесь в «Тюрьму»;

3) «Репутация» -6 – в «Кассу» конфискуются все ваши фишки «Инвестиций»;

4) «Репутация» -8 – в «Кассу» конфискуется одна карта «Бизнеса» на ваш выбор;

5) «Репутация» -10 – штраф -1 к значению «Оперативного контроля».

### КАРТЫ «БИЗНЕСА»:

Всего в игре представлены 6 сфер бизнеса: Торговля (красный), Транспорт (оранжевый), Энергетика (жёлтый), Услуги (зелёный), IT (синий) и Развлечения (фиолетовый).

На каждой карте указанно:



- 1) название карты «Бизнеса»
- 2) принадлежность к одной из шести сфер и уровень бизнеса;
- 3) цена покупки карты в «Кассе» и доход, который она будет приносить после активации;
- 4) стоимость покупки и увеличенный доход для первой и второй фишек «Инвестиций»;
- 5) увеличение дохода при наличии бонуса «Оптимизации налогообложения»;
- 6) увеличение дохода при наличии бонуса «Налоговые льготы и префе-





ренции»;

7) увеличение дохода за счет «Слияния и Поглощения» и необходимые для получения бонуса карты «Биизнеса»;

8) влияние карты «Биизнеса» на «Репутацию» при её активации.

## НЮАНСЫ:

### Передвижение

– Игрок не может закончить ход на той же соте, с которой начал своё передвижение.

– На одной соте не может находиться более одного игрока. Исключения – соты «Старт» и «Тюрьма».

– Проходить через соты, на которых стоит чужой персонаж, можно.

– Нельзя проходить через стены на сотах (чёрные линии). При этом всё равно, с внутренней или внешней стороны соты находится стена.

– Если все возможные соты для передвижения заняты другими игроками, ваш персонаж отправляется на соту «Старт».

– Если помимо соты «Тюрьма» передвинуться больше некуда, ваш персонаж отправляется в «Тюрьму».

### Карты

– За ход можно купить в «Кассе» только одну карту «Биизнеса», это ограничение не распространяется на операции между игроками.

– Карты «Банк», «Государство», «Подстава», «Лобби» и «Суд» можно менять только во время своего хода.

– На руках можно хранить любое количество карт.

– Количество одновременно активных карт «Банк» и «Суд» не ограничено.

– Уже активированные карты «Банк» и «Суд» будут работать вне зависимости от текущей «Репутации» игрока.

– Эффекты карт могут блокироваться способностями персонажей.

– При деактивации карты «Биизнеса» её бонус «Репутации» применяется на вас с противоположенным знаком.

### Инвестиции

– За ход можно купить любое количество фишек «Инвестиций».

– Покупать фишки «Инвестиций» можно только для активных карт «Биизнеса».

– Фишки «Инвестиций» нельзя хранить на руках.

– Фишки «Инвестиций» нельзя продавать обратно в кассу.

– Нельзя купить только вторую фишку «Инвестиций», они покупаются последовательно, сначала первая, потом вторая.

– Стоимость фишек «Инвестиций» для каждой карты «Биизнеса» уникальна, их нельзя переместить с одной активной карты «Биизнеса» на другую.

– При деактивации карты «Биизнеса», на которой были фишки «Инвестиций», они сгорают и возвращаются в «Кассу».

– Если игрок украл фишки «Инвестиций» у другого игрока, он может по-

ложить их на любую свою активную карту «Биизнеса». При этом не имеет значения, будет она первой или второй.

– Если у вас украли активную карту «Биизнеса», на которой были фишки «Инвестиций», они сгорают и возвращаются в «Кассу».

### Слияния и Поглощения

– На некоторых картах «Биизнеса» указаны сразу две карты, необходимо для получения бонуса от «Слияния и Поглощения». Нужно обязательно иметь обе карты, иначе бонус не заработает. Если одну из этих карт украдут, то бонус перестанет работать.

– Бонусы и штрафы к «Репутации» учитываются со всех карт «Биизнеса», участвующих в «Слиянии и Поглощении».

– Если у вас украли активную карту «Биизнеса», участвовавшую в «Слиянии и Поглощении», карты «Биизнеса», которые находились под ней, возвращаются вам в руку.

### Операции между игроками

– Операции между игроками можно проводить в любой момент игры, а не только в свой ход.

– Все карты в игре можно продавать, обменивать и дарить, кроме уже активированных карт «Суда».

– Деньги можно дарить другим игрокам, а можно давать в долг, в том числе на кредитной основе.

### Финансы

– Игрок может уйти в минус и остаться должным «Кассе». Он обязан выплатить деньги в «Кассу» при первой же возможности.

– Если игрок стал банкротом и не может продолжать игру, то ему не обязательно покидать игру. Он может вернуться в игру, взяв в «Банке» кредит на свой выбор.

### Альтернативные условия победы

– Обычно, победившим считается тот игрок, чей доход в начале его хода составляет 500 или больше, а на руках у него не менее 1500 наличных денег. Эти цифры игроки могут изменять по общей договоренности для ускорения игры, или, наоборот, для продления игры.

– Для совсем неопытных игроков или быстрой игры, мы рекомендуем сократить необходимый доход до 250+ и 750+ денег на руках.

– Опытные игроки могут повысить необходимый доход до 1000+ и 3000+ денег на руках.

Подробнее по игре ищите на сайте [beesinnes.ru](https://beesinnes.ru)