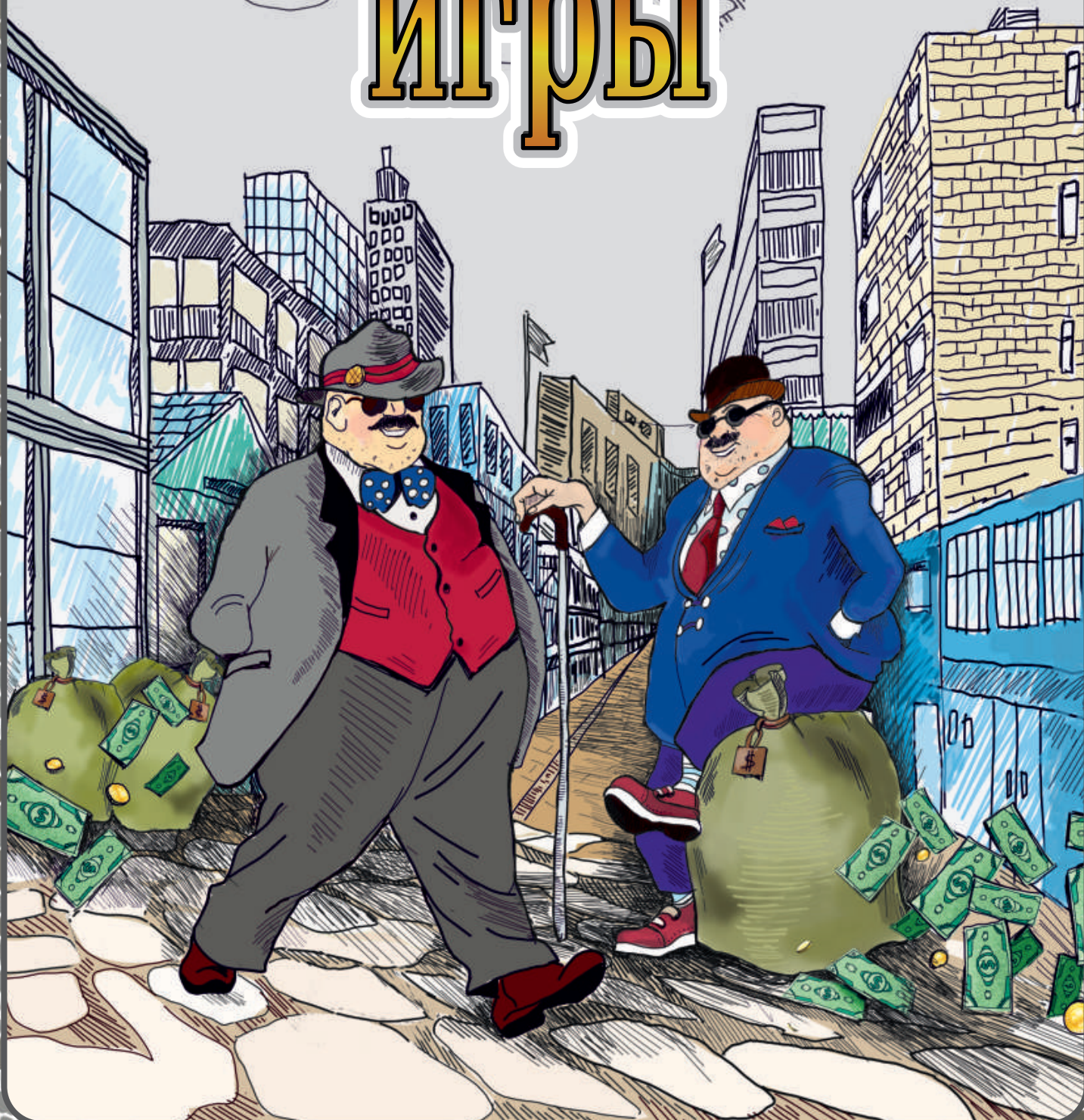


Правила Игры



ОПИСАНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Бизнесмен- это интерактивно-развлекательная экономическая игра, которая научит стратегическому мышлению, анализу спроса и предложения на рынке товаров. Игра подразумевает классический подход к выстраиванию инвестиционных систем. Вы обучитесь не только навыку продажи, но и приобретете опыт в сфере менеджмента и логистики. В ходе игры участники будут развивать свой бизнес, благодаря полученной ими прибыли следить за колебаниями цен на рынке, а так же прогнозировать его гибкость. Цель игры: вовремя приобрести ,а затем удачно продать приобретенный товар, а так же выгодно экспортировать его на международный рынок! В ходе купли-продажи набираются очки, поэтому игрок, первым набравший 20 победных очков станет победителем!

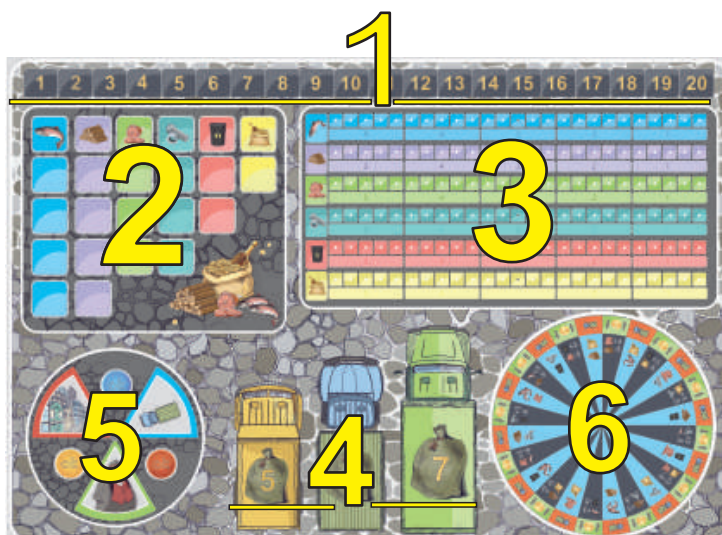
КОМПЛЕКТАЦИЯ ИГРЫ

Игровое поле-1шт., игровой планшет-4 шт., карточки Товаров- 30 шт.,карточки Экспорта-12 шт.,Тайлы товаров (6 видов)-150 шт., монеты (4-х номиналов)-42 шт., маркеры -40 шт., маркеры победных очков(фишки-цилиндры) -4 шт., маркеры цен товаров(белые фишки)-6 шт., стрелки к игровому полю – 2 шт., правила игры.

ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

На игровом поле расположены:

- 1) «Шкала победных очков»
- 2) «Рынок товаров»
- 3) «Таблица цен товаров»
- 4) Машины для загрузки
- 5) «Рулетка негативных событий»
- 6) «Рулетка изменения цены товаров Эмбарго»



1.Шкала победных очков

На ней игроки маркером отображают свои набранные в течение игры победные очки.

2.Рынок товаров

Перед началом игры необходимо расставить все тайлы товаров на соответствующие места (6 товаров по 25 шт).Ниже находятся свободные ячейки на которых расставляются товары, указанные на карточке Товаров.

3.Таблица цен товаров

Здесь участники будут отображать колебание(изменение) цены товаров на рынке сбыта. Перед началом игры ,цена каждого реализуемого товара составляет 3 монеты. Маркеры цен товаров устанавливаются на черную точку в ценовом диапазоне «3».

4.Машина для загрузки

На игровом поле расположены три машины. Благодаря им, игроки будут реализовывать свои товары. Каждая из них имеет свою вместимость:

- Машина желтого цвета может вместить 5 товаров одного вида;
- Машина синего цвета может вместить 6 товаров одного вида;
- Машина зеленого цвета может вместить 7 товаров одного вида.

На борту этих машин размещаются реализуемые товары.

5.Рулетка негативных событий

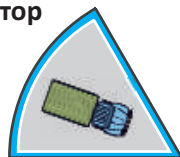
В 5 фазе игры, каждый участник по очереди крутит «Рулетку негативных событий», начиная с игрока, который первым покупал товары. В зависимости от выпавшего сектора, происходит следующее:

Сектор



Негативно влияет на основной склад

Сектор



негативно влияет на погрузчика

Сектор



негативно влияет на менеджера

Сектор



не влечет никакого негатива

6. Рулетка изменения цены товаров Эмбарго

Эта рулетка крутится в 3 фазе игроком, который первым покупал товары. Она разделена на сектора, которые означают следующее:



на данные товары в этом раунде действует запрет продажи- Эмбарго



нестабильность рынка, что повлекло за собой резкое изменение цен на данные товары.

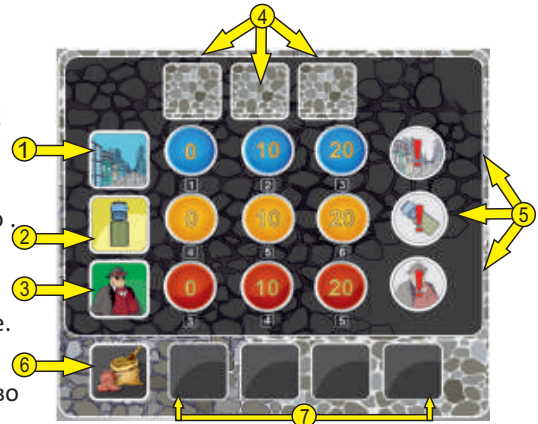
ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПЛАНШЕТА

Перед началом игры каждый участник получает свой персональный планшет. На нем будет отображаться информация о характеристиках своего бизнеса. Всего есть 3 характеристики: 1) Основной склад, 2) Погрузчик, 3) Менеджер. В начале игры каждая характеристика имеет первый уровень и может быть усовершенствована до третьего. На планшете указано сколько нужно потратить средств, чтобы усовершенствовать ее до следующего уровня (10 или 20 монет).

① **Основной склад.** Ячейки ④ - это места, где хранится товар на складе.

Цифры 1, 2, 3 указывают сколько в данный момент видов товаров содержит склад. ② **Погрузчик.** Цифры 4, 5, 6 - максимальное количество товаров одного вида, которое может загрузить Погрузчик. То есть, Погрузчик 1-го уровня может загрузить 4 товара одного вида, 2-го уровня - 5 товаров одного вида, 3-го уровня - 6 товаров одного вида.

③ **Менеджер.** Цифры 3, 4, 5 - максимальное количество товаров одного вида, которые может приобрести игрок. Напротив каждой характеристики находятся отметки 5, на которых участники фиксируют негативное влияние на ту или иную характеристику. Внизу планшета, находятся ячейки 7. Временного склада 6. На них размещают товары, которые были приобретены в фазе 1. Каждая ячейка соответствует отдельному виду товара.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры участники договариваются, кто какого цвета маркеры будет использовать. Согласно выбранному цвету игроки получают:

- Маркер победных очков (фишки)
- 9 маркеров (цветных) - (3 для отображения своих товаров, находящихся на машинах, 3 для отображения уровней характеристик, 3 для отображения негативных событий).
- А так же персональный игровой планшет и 10 монет.

Из шести составных частей складывается поле. На соответствующие места на поле («Рулетка негативных событий» и «Рулетка изменения цен товаров Эмбарго») устанавливаются 2 стрелки. Стопкой расставляются тайлы товаров по соответствующим местам на поле (по 25 шт). Маркеры цен Товаров (6 шт - белые фишки) расставляются на черную точку в ценовом диапазоне (3) каждого вида товаров. Карточки Товаров и Карточки Экспорта нужно разместить отдельной колодой рубашкой вверх рядом с полем. Все монеты, которые остались после раздачи, формируют Банк и располагаются у игрового поля.

Каждый участник выставляет свой маркер победных очков на значение «0», которое находится на «Шкале победных очков»

(верхняя часть поля). Три маркера игроки выставляют на своих игровых планшетах на первый уровень каждой из своих характеристик.

Остальные маркеры участники кладут рядом со своим игровым планшетом. Далее участники между собой определяют правоочередность хода. Когда все приготовления сделаны - можно начинать игру.

ХОД ИГРЫ

Процесс игры проходит по раундам. Раунд состоит из 6 фаз. Игра завершается тогда, когда кто-то из участников наберет 20 победных очков. Победные очки игроки получают за:

- совершенствование своих характеристик экспорта товаров
 - полностью загруженную машину только своим товаром
- За продажу товаров участники получают деньги!

Игра начинается. Первый игрок переворачивает карточку Товаров лицом вверх и кладет ее рядом с колодой. В соответствии с тем, какие товары и их количество указаны на этой карточке, на поле выкладываются тайлы этих товаров. С соответствующих стопок отбираются данные товары и раскладываются на рынке товаров. Так что на текущий раунд, рынок предлагает такие виды товаров и в таком количестве.

Так же первый игрок переворачивает карточку Экспорта, которая кладется рядом со стопкой неоткрытых карт. На ней указано, какие товары можно будет отправить в 3 фазе на экспорт.

Фаза 1. Покупка товаров

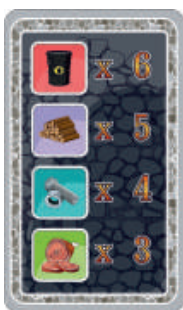
Первоочередность покупки товаров принадлежит первому участнику. Далее покупают все по очереди по часовой стрелке.

Каждый из игроков может купить только один вид товара за один ход. И только в том количестве (или меньшем), которое позволяет его Менеджер (на игровом планшете). Каждая единица товара стоит 1 монету.

Первый участник платит в Банк деньги и забирает тайлы купленных товаров и располагает их на своем Временном складе. Далее по такому же принципу покупает товары следующий игрок. И так по очереди. Когда все участники по кругу приобрели себе товары, а на рынке еще остались товары, тогда первый игрок снова имеет возможность осуществить покупку. Но на этот раз уже другого вида товара. Также игрок может отказаться от покупки сказав: «Пас». В таком случае в этом раунде он уже не сможет приобрести себе товар.

Так покупка товаров происходит до тех пор, пока на рынке не останется тайлов товаров или все не пасанут.

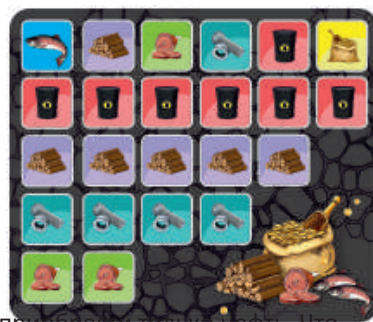
Пример: Допустим в игре принимают участие 4 человека. За столом они располагаются в следующем порядке: Оля (красные маркеры), Назар (желтые маркеры), Марта (синие маркеры) и Антон (зеленые маркеры). Раунд начинается Оля. Она переворачивает карточку Товаров и карточку Экспорта. На карточке Товаров изображено: 6 ед. Нефти, 5 ед. Древа, 4 ед. Металла и 3 ед. Мяса.



На рынок расставляются тайлы товаров. Так как у Оли менеджер 2-го уровня, он может приобрести максимум 4 товара одного вида. Она решает купить 4 единицы Древа. Оля платит 4 монеты в Банк и забирает с рынка 4 тайла Древа, располагает на своем временном складе.

Далее покупает Назар. У него менеджер 1-го уровня, поэтому он может приобрести максимум 3 единицы товара одного вида.

Назар покупает 3 ед. Нефти. Платит деньги в Банк и забирает товар на свой временный склад. Затем в Игру вступает Марта. У нее менеджер также 1-го уровня. Марта покупает 3 ед. Мяса.



Наступает очередь Антона. Его Менеджер позволяет купить 4 ед. товара. Он покупает 4 ед. металла. Платит средства и переносит товар на свой временный склад. Круг пройден. Теперь право покупать товары снова получает Оля. На рынке осталось 3 ед. Нефти и 1 ед. Древа. Так как Древо Оля уже покупала, она может приобрести только нефть. Что она и делает - покупает 3 ед. Назар решил пасануть, а Марта забрала последний товар с рынка. На этом фаза 1 заканчивается.

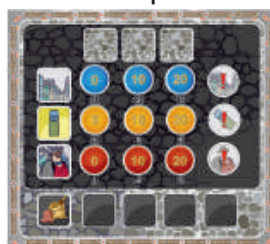
Оля



Назар



Марта



Антон



Фаза 2. Загрузка машин.

В этой фазе игроки будут реализовывать свой товар. Для этого им нужно загрузить свои товары в машины. Товары можно загружать как из основного склада так и с временного. Первым вправе загружать игрок, который вторым покупал товар. То есть участник, который первым покупал товар, грузить машину будет последним. На игровом поле изображены 3 машины с разной вместимостью товаров. На каждую машину разрешается грузить товар, только одного вида. Также если одна машина загружена одним видом товара, то на две другие машины, этот товар грузить уже запрещается. Машина может отправиться только после того, как она будет полностью загружена. В противном случае - отправка переносится на следующие раунды. Участник, который первым грузит, выбирает себе машину для загрузки. Он берет со своего планшета тайлы товаров и кладет их на выбранную машину. Поверх своих тайлов, игрок ставит маркер своего цвета. Это делается для того, чтобы различать где чьи товары. Участник максимально может загрузить то количество товара одного вида, которое ему позволяет Погрузчик. Далее грузит машину следующий игрок и так далее по кругу.

Игроки не имеют право пасовать, если у них есть возможность дозагрузки. Загрузка машин завершается тогда, когда никто из участников уже не способен догрузить товар. После этого товары, оставшиеся на временном складе, переносятся на основной. В зависимости от уровня, основной склад может вместить 1, 2 или 3 вида товаров (в неограниченном количестве). Поэтому лишние товары попросту сбрасываются.

Важно: Игрок ,чья очередь грузить машину, обязан загружать товар в максимальном количестве. Это будет зависеть от характеристики его Погрузчика и от количества оставшегося места в машине. Предположим, что зеленая машина (7) загружена 1 ед.Рыбы. Игрок решает догрузить именно эту машину. У него на обеих складах есть ед. Рыбы, а его Погрузчик 2-го уровня. Он не может загрузить эту машину, двумя, тремя или четырьмя единицами Рыбы. Он обязан загрузить все 5 единиц рыбы, поскольку его Погрузчик, максимально может загрузить 5 ед.товара.

Пример: Желтая машина(5) загружена 5 ед.Рыбы Антона, а синяя (6) и зеленая(7) машины-пустые. Первым погрузить машину должен Назар.У него Погрузчик 1 –го уровня, поэтому он максимально может загрузить только 4 ед. товара.На его складах находится 6 ед. Нефти (3 на основном и 3 на временном) и 4 ед. Металла. Он решает грузить 4 ед. Металла в зеленую машину(7). Далее загружает Марта. У нее Погрузчик 2-го уровня. На ее складах находятся 5 ед.зерна , 2 ед.металла, 3 ед. мяса и 1 ед.дерева. Она загружает в синюю машину (6) 5 ед.зерна. Дошла очередь до Антона. На его складах находятся 4 ед.рыбы и 4 Йод .металла. У него есть возможность грузить, как желтую(5), так и зеленую(7) машины. Проанализировав ситуацию , он решает сначала грузить металл, так как рыбы ни у кого больше на складах нет. Пришел ход Оли. У нее на складах есть 2 ед.зерна, 4 ед. дерева и 3 ед нефти. Она имеет возможность лишь догрузить свою машину (6) одной единицей зерна. После Оли снова ход Назара. У него нет вариантов догрузки. Он пасует. Тоже самое делает и Марта. Теперь Антон догружает желтую машину(5) 1 ед рыбы. Загрузка завершена. Игроки переносят свои товары из временного склада на основной.



У Оли на временном складе осталось 4 ед. дерева и 3 ед.нефти, а на основном- 1ед.зерна.У нее основной склад 2-го уровня, поэтому может содержать только 2 вида товаров. Оля решила избавиться от 1 ед зерна из основного склада, и отправляет туда 4 йод дерева, и 3 ед.нефти.

У Назара на временном складе осталось 3 ед нефти. Он переносит их на основной склад. Теперь там будет 6 ед. нефти. У Марты на временном складе находится 3 ед. мяса. И 1 ед. дерева. А на основном-2 ед. металла. Основной склад может хранить 2 вида товара.

Поэтому 1 вид товара является лишним. Она отказывается от дерева.

Теперь на ее основном складе находится 3 ед.мяса и 2 ед. металла. Антон имеет на своем временном складе 1 ед .металла, а на основном- 3 ед.рыбы. На этом фаза 2 завершается.

Фаза 3.Отправка машин

Начинается данная фаза с того, что игрок, который первым покупал товары, крутит «Рулетку изменения цены товара и Эмбарго». Если выпал сектор с обозначением ① - это значит, что меняется цена на данные товары. Товар с пометкой (+3) растет в цене на данное количество позиций. Изменение цен товаров фиксируется в «Таблице цен товаров».Передвигаются соответствующие маркеры.И уже по новой цене будут проданы товары из машин, которые отправляются.Сектор с обозначением ②- сообщает игрокам, что в данном раунде действует запрет продажи данных товаров, то есть Эмбарго. Эти товары в текущем раунде не могут быть проданы и так же они не могут быть отправлены на экспорт.



①

Отправка машины происходит только тогда,когда она **полностью загружена**. Тайлы товаров из этих машин возвращаются на соответствующие стопки на игровом поле, а игроки получают из Банка деньги. Одну монету за каждую единицу своего товара умноженную на цену, которая была установлена после прокрутки «Рулетки изменения цены Эмбарго». Игрок,который полностью загрузил машину только своим товаром,получает за это дополнительные победные очки. За полностью загруженную своим товаром желтую машину(5),участник получает 1 победное очко,за синюю машину (6)- 2 очка, за зеленую машину (7)-3 очка.



②

Важно! После того как участники игры получили деньги за свои отправленные товары, кто-то из игроков должен откорректировать цены товаров в «Таблице цен товаров».Товары, которые только что были проданы, становятся дешевле, а все остальные, включая товары на которых действовал запрет продажи, то есть, Эмбарго - растут в цене. Снижение цен товаров , зависит от машины, которой они были отправлены. Товары, которые были отправлены желтой машиной(5) теряют в цене 5 позиций, синей машиной(6)- 6 позиций,зеленой машиной(7)-7 позиций. Все остальные товары растут в цене на 3 позиции.После того,как участники отправили машины, получили прибыль и откорректировали цены в таблице, они могут отправить свои товары на Экспорт. Для этого они смотрят на карточку Экспорта,где указаны 3 товара, которые могут экспортироваться. Экспортировать товары можно в кол-ве 4,6 или 8 единиц.За 4 ед. товара, игрок получает 1 победное очко, за 5 ед. товара-2 победных очка, за 8 ед.- 3 победных очка. Все это фиксируется маркером на «Шкале победных очков». Экспорт не является обязательным, иногда выгоднее придержать товар, чтобы потом продать его по более выгодной цене. Или увеличить количество товаров, для получения большого количества победных очков при экспорте. Поэтому участники сами решают, когда им воспользоваться этой возможностью.

Пример. Цены в «Таблице цен товаров» в начале раунда были следующие:

В нашем примере первой покупала товары Оля. Поэтому она крутит «Рулетку изменения цены товара и Эмбарго».

Вариант 1. Предположим выпал сектор со следующим обозначением: Передвигаем маркеры цен в таблице. Товар

Рыба поднимается в цене на 3 отметки. Как мы

видим теперь этот товар стоит 4 монеты.

Товар дерево теряет в цене 5 отметок. Ниже предельного значения товар не может упасть так же, как и подняться. Поэтому цена товара Дерево

составляет 1 монету. В нашем случае полностью загружены все 3 машины и на их продажу нет запрета. Все они отправляются и игроки за свои

товары получают прибыль. Так Антон, за

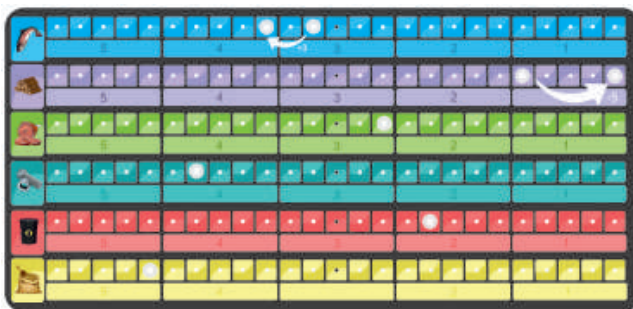
отправленные товары из желтой машины(5)- получает 20 монет(5 ед.Рыбы х4) из Банка и 1 победное очко за отправленную машину только своим товаром. С синей машины (6) Марта получает- 25 монет(5 ед.Зерна х5), а Оля – 5 монет(1 ед.Зернах5).С Зеленой машины(7)Назар получит -16 монет (4 ед.Металла х4), а Антон -12 монет (3 ед. Металла х 4).Все проданные тайлы товаров из машин возвращаются на соответствующие стопки на игровом

поле. Далее происходит корректировка цен в «Таблице цен товаров». Рыба упала в цене на 5 значений, Зерно упало на 6 значений и соответственно Металл -на 7 значений. Товары М'ясо,Нефть и Дерево поднялись в цене на 3

отметки. Пришло время экспорта. На карточке Экспорта изображены следующие товары: Нефть, Дерево, Зерно. Смотрим у кого на планшетах есть такие товары. Назар имеет 6 ед.Нефти, а Оля 4 ед.Дерева. Назар может

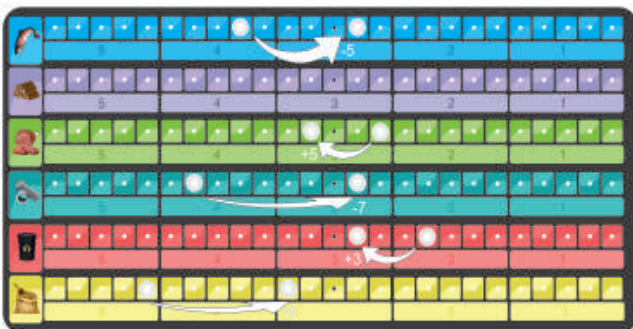
экспортировать или 4 ед. или 6 ед. Нефти. Они оба решили экспортировать товары. За что получают: Назар- 2

победных очка за 6 ед.Нефти, а Оля -1 очко за 4 ед.Дерева. Передвигаются соответствующие маркеры на «Шкале победных очков».



Вариант 2. Например на рулетке выпал данный сектор. На товары Металл и Дерево действует Эмбарго. Это значит, что товар зеленой машины(7), то есть Металл, Мясо, Нефть, и Дерево,

поднялись в цене на 3 отметки. Назар экспортирует свои 6 ед. Нефти, за что получает 2 победных очка.



Фаза 4. Совершенствование характеристик.

По ходу игры каждый участник сам решает стратегию развития своих характеристик. Их совершенствование является одной из составляющих победы в игре. За совершенствование своих характеристик игроки дополнительно получают победные очки. За совершенствование характеристик с 1-го до 2-го уровня, участник платит в Банк 10 монет, ему начисляется 1 победное очко. Его маркер перемещается на 3-й уровень. Совершенствовать можно сразу все характеристики, а так же до любого уровня. Например участник решил усовершенствовать характеристику Основного склада с 1-го до 3-го уровня. За это он платит в Банк 30 монет и получает 3 победных очка.

Совершенствовать характеристики можно лишь в 4 фазе.

Фаза 5. Рулетка негативных событий.

Начиная с игрока, который первым покупал товары в этом раунде, все по очереди крутят «Рулетку негативных событий». Если стрелка укажет на какую-то из 3-х характеристик, тогда игрок должен поставить маркер предупреждения на соответствующее место на своем игровом планшете, напротив той или иной характеристики. При этом, он еще и потеряет победные очки. Так, если у игрока 3-й уровень характеристики, а рулетка требует штрафа, игрок теряет 2 победных очка и данная характеристика становится уже 2-го уровня. Если характеристика 1-го уровня, то теряется лишь 1 победное очко. Ниже нулевой отметки на «Шкале победных очков» маркер опуститься не может. Штрафа можно избежать, если в фазе 6 игрок застрахуется.

Фаза 6. Страхование.

Для этого участнику нужно сказать, что он хочет застраховать ту или иную характеристику на следующий раунд. Игрок платит в Банк 10 монет и снимает со своего планшета маркер предупреждения соответствующей характеристики. Таким образом можно сразу застраховаться по нескольким характеристикам, которые имеют маркер предупреждения, внося в Банк 10 монет за каждое страхование. Страхование не является обязательным, поэтому игроки сами решают, рисковать или воспользоваться им. На этом раунд завершается. В новом раунде покупать товары будет следующий игрок (в нашем примере - это Назар). И так по кругу каждый новый раунд. Игра заканчивается, когда кто-то из игроков наберет 20 победных очков. Это может произойти и в середине раунда. Но этот раунд нужно доиграть до конца. Потому, что не исключено, что по итогам фазы 5 с этого игрока могут быть сняты победные очки и игра будет продолжаться. Если несколько игроков одновременно наберут 20 очков, то победителем будет считаться участник, у которого на руках будет больше монет.

ПРОПУСК ХОДА

Может возникнуть ситуация, когда у кого-то из игроков не осталось средств, или их будет очень мало. В таком случае участник может пропустить раунд. Для этого перед началом раунда, он объявляет, что пропускает раунд. То есть он не сможет пропускать и экспортировать товары, грузить машины. Также он не проводит совершенствование характеристик, не крутит «Рулетку негативных событий» и не будет иметь возможности застраховаться. Он сможет получить только деньги за отправленные машины на которых были его товары. С игрока, который решает пропустить раунд, снимается 1 победное очко, а в начале следующего раунда, ему из банка выплачивается 10 монет.





**65033, Украина, г. Одесса, ул. Желябова, 4;
Тел: +38(048)701-77-55, +38(096)144-72-33;
e-mail: info@leo.od.ua; website: www.leo.od.ua;**