

5 УСЛОЖНЕННЫЕ ПРАВИЛА

Если вы играете не в первый раз, вы можете ввести одно или несколько следующих усложнений:

- игра ведётся до большего числа звезд деловой репутации;
- победитель после получения победного числа звезд репутации должен удержать их до конца года, в том числе выплатить в конце года проценты по кредитам.

6 ИГРА С ОГРАНИЧЕНИЕМ ПО ВРЕМЕНИ

Альтернативный вариант игры – с ограничением длительности (до определенного числа ходов или по времени) – в этом случае победителем признается игрок с максимальным числом звезд репутации, а при их равном числе – имеющий наибольшую сумму чистых активов: сумма наличных денег + стоимость всех компаний игрока по отраслевым ценам (проекты не учитываются) – сумма кредитов.

7 СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

Цвет: прибыльность и доходность компаний в разных отраслях.

Вы можете заметить, что менее выгодные отрасли имеют более темный цвет на игровом поле. Цвет фона отраслей связан с их инвестиционной привлекательностью – здесь учитывается прибыль компаний в отрасли и частота выпадения отрасли на двух кубиках. Но не учитывается влияние смежных отраслей, которое может быть очень важным в игре. Так 1-2-я отрасль несмотря на высокую прибыль компаний окрашена в достаточно темный цвет – потому что выпадает очень редко и её эффективная доходность в итоге оказывается низкой. Однако, если она будет соседствовать с часто выпадающими 6, 7 или 8 отраслью, где также будут ваши компании, её доходность может подскочить в разы!

Кредиты. Будьте осторожны с чрезмерными кредитами – если под все, или почти все ваши компании у вас взяты кредиты, то помимо необходимости выплаты существенных процентов по кредитам в конце каждого года любая неожиданная потеря одной из компаний или изменение экономической ситуации может привести к необходимости лавинообразной продажи всех ваших компаний и банкротству. С другой стороны разумное кредитование позволяет вам ускорить развитие вашей бизнес-империи.

Отраслевые цены. Используйте эффективно возможность повышать на торгах отраслевые цены – это может служить как барьером от ненужной вам конкуренции в отрасли, так и способом зарабатывания на продаже компаний.

Кризис. Если вы следите за выпадающими картами кризиса, вы можете прогнозировать вероятность следующих кризисов: в колоде карт кризисов половина колоды – карты прогнозов, другая половина – карты силы кризиса. Наступивший кризис может быть удобным моментом для покупки компаний по низкой цене, особенно если в колоде остается много прогнозов или у вас на руках карта опций, позволяющая снизить силу кризиса. Но если в колоде остается много карт силы кризиса, то возможно стоит продать компании и уйти из отрасли.

Карты приватизации. Используйте рационально карты квот приватизации – если у вас больше нет квот, вы не сможете участвовать в аукционах на покупку госкомпаний; если же вы единственный владелец квоты, другие игроки не смогут торговаться с вами и повышать цену при выставлении госкомпании на аукцион.

Выбирая в свой ход частную или госкомпанию, выставляемую на аукцион, учитывайте свои планы и возможности по её покупке и ситуацию с наличием квот у других игроков. Вы можете выставять на аукцион госкомпанию, в том числе и для того, чтобы другие игроки сыграли свои карты квот приватизации.

Комбинации карт опций. Многие игровые карты опций и карты событий могут быть особенно эффективны в сочетании с другими картами опций или событий. Например, сочетание события увеличенных кредитных лимитов и одной или нескольких карт льготных кредитов позволят вам получить исключительно выгодный кредит под одну из ваших компаний. А если к этому ещё добавить карту опции – преступления «кредит по справке» или «тройанского кося», такая комбинация карт может стать еще более эффективной!

8 КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ

Игрок, сказавший пас, не может возобновлять участие в торгах в этом аукционе.

Игроки могут заявлять ставки больше суммы их наличных денег, но выигравший аукцион игрок должен выплатить ставку.

Под покупаемую компанию не может браться кредит, компания переходит в собственность игрока только после полной оплаты ставки.

Проект не является компанией – не дает звезд репутации, под него не выдается кредит, проект нельзя продать на рынок (можно продать другим игрокам).

Каждый игрок ограничен в игре 3 фишками проектов – фишки проектов возвращаются к игроку после превращения проекта в компанию или когда проект сгорает.

Проценты по кредиту выплачиваются полностью при досрочном погашении кредита, даже если вы взяли кредит только что.

Проценты по кредитам, которые взяты в конце года для выплаты процентов по ранее взятым кредитам – начисляются со следующего года.

При продаже игроком компании на рынок она остается частной, даже если когда-то ранее она была государственной. Вы можете сдвинуть фишки компаний на поле, чтобы освободилась именно частная компания в отрасли или поставить фишку дополнительных частных компаний. Компания игрока становится государственной только в случае её национализации или отмены приватизации (в результате действия соответствующих игровых карт).

Иногда бывает нужно определить отраслевую цену до её первого выпадения в игре (напр. в случае продажи компании из начальной расстановки или когда согласно карте кризиса отраслевая цена должна упасть) – для определения отраслевой цены бросается синий кубик и цена становится равна его утроенному значению.

Отраслевая цена не может падать ниже цены в 1М – это минимально возможная отраслевая цена в игре.

Сделки по продаже компаний напрямую между игрока не влияют на отраслевую цену.

ЭКОНОМИКУС

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

автор игры: Фёдор Корженков



Если вы не очень любите читать правила, смотрите видео-разъяснение правил на сайте игры www.economicusgame.com

Весёлая настольная игра об экономике!

Купить компанию на пике кризиса в отрасли, набрать на компанию кредитов и подарить вместе с долгами другому игроку – это не та скучная экономика, которую преподают в школе и институте.

Каждый ход все игроки торгуются за компании, получают прибыль или терпят убытки, играют карты опций, объединяются против выигрывающих, придумывают разные стратегии с учетом выпадающих карт событий – до последнего момента сохраняется накал и интрига: даже если кому-то удалось заработать кучу денег – это не значит, что ему также легко удастся создать выигрывающую структуру компаний и получить победное число звезд репутации!

Конечно вы узнаете между делом, что такое ликвидность, оффшор и закон об иностранных агентах, но не воспринимайте Экономикус как образовательную игру – чтобы играть в неё не требуется знание экономических терминов, а что вам поможет, так это умение торговаться и договариваться с другими игроками!

1 СОСТАВ ИГРЫ

- **Удобная коробка** с отделениями под фишки.
- **Составное игровое поле** из 11 сегментов – разная конфигурация поля меняет прибыльность компаний за счет разного соседства отраслей.
- **Карты кризисов** – всего 18 карт, из них одна половина это карты кризисных прогнозов, другая половина это карты силы кризиса – понимание структуры колоды позволит вам прогнозировать вероятность выпадения кризиса.
- **Карты событий** – 36 карт, все из них уникальные, эти карты открываются по одной в начале каждого круга ходов и делают каждую игру особенной.
- **Карты опций** – всего 65 карт, из них 46 уникальных. Эти карты дают игрокам разные дополнительные возможности влияния на игру. В этой же колоде 12 карт квот приватизации – часть из них раздается игрокам в начале игры.
- **Фишки компаний игроков** (по 12 шт) и **проектов** (по 3 шт) для 8 игроков.
- **Фишки дополнительных частных/госкомпаний** – 6 шт.
- **Монеты (М)** – 60 шт. номиналом 1М, и по 30 шт. номиналом 5М и 10М.
- **Жетон активной отрасли, жетон кризисного прогноза** – по 1 шт., **жетоны силы кризисов** – 6 шт.
- **Звезды репутации** – 50 шт.
- **Игровые кубики** – 2 шт.
- **Стираемые маркеры** – 2 шт.
- **Правила игры**, которые вы сейчас читаете – 2 экз.



② ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле состоит из 11 отраслей экономики. На поле каждой отрасли указано её название (автопром, услуги связи и т.д.), номер (число от 2 до 12), вероятность выпадения отрасли (звездочки под номером отрасли) прибыль компаний отрасли.

В нижней части поля отрасли изображены сами компании, частные и государственные - именно эти компании вы будете покупать в ходе игры, чтобы получить прибыль и звезды репутации.

Также вы увидите белый круг - поле для записи отраслевой цены компаний. В начале игры поле пустое, отраслевая цена неизвестна - она будет определяться и меняться в ходе игры, и записывается в это поле стираемым маркером.



Отрасль становится активной при выпадении номера отрасли на двух кубиках в ход очередного игрока, то есть отрасли выпадают в игре с разной вероятностью – например, 8-я отрасль выпадает чаще, чем 2-я (2 может выпасть на двух кубиках единственной комбинацией, а для 8 существует 5 разных комбинаций - число таких комбинаций или вероятность выпадения отрасли обозначены звездочками под номерами отраслей).

В часто выпадающих отраслях компании не только чаще приносят прибыль, но и более ликвидны - их легче купить и продать, например с целью заработать на изменении отраслевой цены.

При выпадении отрасли прибыль получают все игроки, у кого есть компании в активной отрасли. Каждый из таких игроков получает прибыль сразу от цепочки своих компаний - от всех компаний, связанных с компаниями в активной отрасли соседством отраслей (образующих непрерывную цепочку компаний, расположенных в соседствующих друг с другом отраслях).

Пример: в случае начальной раскладки игрового поля по порядку номеров, если у игрока есть компании в 3, 4, 5, 6 и 8 отрасли, но нет компаний в 7 отрасли, то компании в отраслях с 3 по 6 образуют цепочку связанных компаний и все они приносят прибыль при выпадении любой из этих отраслей, в то время как 8 отрасль не связана с ними, пока игрок не создаст компанию в 7 отрасли.

③ ПРАВИЛА ИГРЫ

⌚ 20-40 минут

9+

⌚ 60-120 минут

16+

👤👤 2-8 человек

Игра может идти по быстрым и по полным правилам, **дополнения, относящиеся к полным правилам, выделены зеленым.**

Быстрые правила отлично подойдут для знакомства с игрой и для игры с детьми - здесь не используются карты событий и опций, где встречаются всякие умные слова.

Время игры по быстрым правилам: 20 - 40 мин., **по полным правилам: 60 - 120 мин.**

Цель игры.

По быстрым правилам выигрывает игрок, первым получивший победное число звезд деловой репутации.

Звезды репутации даются за каждую компанию (теряя компании, игрок теряет звезды репутации), игра ведется до следующего числа звезд:

- для 2 - 3 игроков - 6 звезд;
- для 4 - 5 игроков - 5 звезд;
- для 6 - 8 игроков - 4 звезды.

По полным правилам нужно получить выигрышное число звезд деловой репутации и удержать их до конца хода.

Звезды репутации даются за каждую отрасль, в которой есть компания игрока, и по дополнительной звезде за каждую отрасль, в которой у игрока преимущество - то есть ему принадлежит в отрасли компаний больше чем любому другому игроку.

Также игроки получают дополнительные звезды репутации за каждое успешное расследование преступления и за выполнение особых игровых карт и теряют звезды, если будут пойманы при совершении преступления.

Игра идет до следующего числа звезд репутации:

- для 2-3 игроков - до 9 звезд;
- для 4-5 игроков - до 8 звезд;
- для 6-8 игроков - до 7 звезд.

Начало игры.

1. Из отраслей составляется игровое поле - для первой игры по порядку их номеров, для следующих игр – случайным образом.

2. Игроки получают фишки компаний и проектов своего цвета и монеты на сумму 20М. Остальные монеты кладутся в центр игрового поля – это банк. Фишки компаний, монеты и получаемые звезды репутации всегда лежат перед игроками в открытую.

3. Игроки бросают кубики и определяют, кто будет первым игроком – этот игрок назначается аудитором и будет делать первый ход.

Только для игры по полным правилам:

4. Рядом с игровым полем кладутся колоды карт кризисов, опций и событий (рубашкой вверх). Из колоды карт опций всем игрокам раздаётся по 1 квоте приватизации и 2 случайные карты опций, остальные карты опций перемешиваются. Получаемые карты квот приватизации игроки также всегда держат открытыми перед собой.

5. Игроки делают начальную расстановку: размещают на игровом поле по 2 своих компании - по 1 компании в порядке от первого игрока к последнему и затем в таком же порядке по 2-й компании. При начальной расстановке игроки занимают существующие частные и госкомпании только в отраслях с белыми номерами. Занимая госкомпанию, игрок должен потратить (отдать в сброс) карту квоты приватизации.

Финансовый год и роль аудитора.

Один полный круг ходов всех игроков + ещё 1 ход объединяются в финансовый год. Игрок, начинающий год, получает карту аудитора - аудитор следит за порядком игры и объявляет фазы хода.

После круга всех игроков последний ход года делает этот же аудитор, после чего завершается год – выплачиваются проценты по кредитам, карта аудитора передается следующему игроку и уже этот игрок начинает и заканчивает следующий финансовый год.

ХОД ОЧЕРЕДНОГО ИГРОКА

Фаза 1. Активная отрасль. Игрок бросает кубики, выпавшая сумма означает номер отрасли, куда кладется жетон активной отрасли.

Если в отрасли ещё не указана отраслевая цена, она становится равной значению синего кубика, умноженному на 3.

Фаза 2. Прибыль. Игроки, у которых есть компании в активной отрасли, получают прибыль от всех своих компаний, связанных с активной отраслью цепочкой компаний игрока. **Действующие кризисы в отраслях уменьшают прибыль каждой компании отрасли на силу кризиса и могут делать компании убыточными.** Прибыль игроки берут из банка, убыток выплачивают в банк.

Фаза 3. Проекты. Для каждого уже существующего проекта в отрасли его владелец платит 2М в банк и бросает кубик:

- выпадает 5 или 6 – проект удался, фишка проекта заменяется фишкой компании;
- выпадает 2, 3, 4 - проект остается проектом до следующего выпадения отрасли;
- выпадает 1 - проект сгорает, вложенные в него деньги потеряны.

Если игрок не может заплатить 2М за проект, он может попытаться продать проект другим игрокам, либо проект сгорает без броска кубика.

Фаза 4. Продажа компаний. Только в этой фазе хода любой игрок может продать свои компании в активной отрасли на рынок по текущей отраслевой цене – игрок снимает фишку компании, получает деньги из банка и не участвует в этот ход в аукционе по покупке компании.

Фаза 5. Кризис (только для игры по полным правилам).

Если в активной отрасли действует кризисный прогноз, открывается очередная карта из колоды кризисов.

Фаза 6. Аукцион, создание проектов, обновления отраслевой цены.

Если в активной отрасли есть компании, не принадлежащие игрокам, одна из них выставляется на аукцион: игрок, который делает ход, объявляет какую компанию - частная или государственная выставляется на аукцион и называет свою ставку не ниже отраслевой цены или говорит пас. Другие игроки в порядке очереди также могут заявлять ставки не меньше сделанных ранее, при этом перед своей первой ставкой платят 1М в банк за участие в аукционе. Торг идет, пока все игроки кроме одного не скажут пас.

В игре по быстрым правилам госкомпании ничем не отличаются от частных компаний.

В игре по полным правилам для покупки госкомпании (и участия в торгах) игрок должен иметь квоту приватизации: квота сбрасывается игроком, купившим госкомпанию. После покупки игроком госкомпания становится частной и ничем не отличается от других частных компаний.

Игрок, сделавший максимальную ставку, выплачивает сумму в банк, ставит на поле свою фишку компании и получает звёзды репутации в соответствии с игровой ситуацией. Если компания на аукционе была куплена игроками, отраслевая цена становится равна сумме сделки.

После завершения аукциона все игроки могут создать в активной отрасли один или несколько проектов (стартапов). Стоимость создания проекта равна половине отраслевой цены. После размещения всеми игроками проектов отраслевая цена растет на 2М за каждый созданный в этот ход проект.

Если никто не купил компанию на аукционе и никто не создал проекты, отраслевая цена падает на сумму, равную числу игроков, но не может упасть ниже 1М – это минимально возможная отраслевая цена в игре.

Фаза 7. Исключительное предложение.

Любой игрок может сделать “исключительные предложения” о покупке компаний в активной отрасли у других игроков за двойную отраслевую цену. Владелец обязан либо согласиться на продажу компании, либо потратить сумму, равную отраслевой цене компании (отдать в банк), чтобы сохранить компанию. Если владельцу удастся сохранить компанию, отраслевая цена удваивается.

Завершение хода. Игрок передает кубики следующему игроку по кругу.

ЗАВЕРШЕНИЕ И НАЧАЛО ГОДА

Финансовый год завершается после круга ходов всех игроков и второго хода аудитора:

- Все игроки по очереди, начиная с аудитора, выплачивают проценты по кредитам.
- Карта аудитора передается следующему игроку, **начинается новый год.**
- (только для игры по полным правилам)* Новый аудитор раздает всем игрокам по 1 карте опций, открывает и играет карту события и карту кризиса.

Кредиты, продажа активов и банкротство.

В любой момент игроки могут брать кредиты, продавать свои компании в любой отрасли на рынок за половину отраслевой цены (округления в игре всегда делаются в большую сторону); продавать свои активы (компании, проекты, карты) другим игрокам по договорной цене.

Кредиты выдаются под компании игроков по 5М на компанию с выплатой в конце года процентов по 1М с каждых 5М кредита. Фишка компании на игровом поле, под которую берется кредит, переворачивается вверх изображением процентов. В конце года игроки подсчитывают свои перевернутые фишки компаний на игровом поле и выплачивают соответствующие проценты в банк.

Кредиты могут погашаться в любой момент выплатой полной суммы кредита, взятого под компанию, и процентов по кредиту за текущий год.

Если игрок не может сделать обязательные выплаты, взяв кредиты или продав активы, или считает ситуацию безнадежной, он может объявить себя банкротом и, потеряв всё, вступить в игру заново на стартовых условиях с начала следующего финансового года.

Только для игры по полным правилам:

Карты опций.

Игрок получает дополнительную карту опций, когда, делая свой ход, выкидывает на двух кубиках **дубль**.

Карты опций могут применяться игроком в любой момент игры и не только в свой ход за исключением уже идущего аукциона (от первой ставки выше начальной цены до определения победителя аукциона).

На некоторых картах написаны особые условия применения, например, только в отношении активной отрасли и пр.

В любой момент на руках игрока должно быть не более 5 карт опций (не считая квот приватизации), лишние карты должны быть немедленно сброшены или сыграны. Сыгранные (и сброшенные) карты кладутся в соответствующие стопки сброса лицом вверх.

Игрок может сбросить любые две карты опций и взять новую карту опций.

Преступления и расследования. На некоторых картах опций указана сложность преступления - такие карты позволяют получать особые преимущества, но несут высокий риск. Чтобы сыграть карту преступления, игрок должен на одном кубике выбросить число больше сложности преступления, указанной на карте, иначе преступление не удастся, игрок отдает карту в сброс.

Если преступление удастся, то аудитор и игроки, напрямую пострадавшие от преступления, могут попытаться провести расследование. Игрок, решивший провести расследование, платит в банк 8М и бросает кубик - если выпадает значение больше 3, расследование оказывается успешным: преступное действие отменяется, преступник лишается 1 звезды репутации, а игрок, который провел успешное расследование, получает звезду репутации.