

# ДЕЛОВАЯ ИГРА «ИНВЕСТОР»

## Правила Игры

### Описание Игры

Настольная деловая игра «Инвестор» является пошаговой экономической стратегией и позволяет Игрокам познакомиться с навыками инвестирования. Круг Игры соответствует инвестиционному циклу, Игроки бросают кубики и перемещают свои фишки на выпавшее число клеток, движение по кругу осуществляется с клетки «Старт» по часовой стрелке. В процессе Игры участвующие Игроки столкнутся с ситуациями, когда они смогут вложить деньги в тот или иной проект; с ситуациями неопределенности; смогут инвестировать в рискованные, но обладающие потенциально большой финансовой отдачей стартапы; столкнутся с ситуациями, когда быстро меняется рынок и т.д. Играть могут от 2-х до 4-х человек. Игра может проходить как с ограничением по времени, так и без него.

### Условия победы:

- Остаться единственным Игроком, обладающим денежными средствами или иным имуществом;
- В случае ограничения по времени Игры победителем объявляется тот Игрок, который к моменту окончания Игры добьется наилучшего результата.

### Условия поражения:

- Потеря всех денежных средств и всего имущества;
- Неспособность Игрока осуществить требуемый от него платеж.

### Перед началом Игры

Для Игры потребуется:

- Разложить игровое поле;
- Разместить фишки Игроков на клетке «Старт».

Рекомендуется так же подготовить блокнот, ручку и калькулятор.

Игроки должны распределить между собой роли в Игре:

- Банкир — заведует банком, осуществляет прием и выдачу денежных средств;
- Экономист — следит за изменением экономической ситуации и фиксирует текущий курс акций;
- Распорядитель — выдает Игрокам акции того или иного проекта при осуществлении ими инвестиций;

- Администратор — осуществляет контроль над процессом Игры, контролирует размер получаемой Игроками финансовой отдачи от осуществленных инвестиций;

Каждый Игрок должен выбрать цвет фишки, которой он будет осуществлять игровые действия, и жребием определить очередность ходов. Можно, например, каждому Игроку бросить кубики на выпадение наибольшего количества очков.

Перед началом Игры Банкир выдает всем Игрокам по 1500000 денежных единиц стартового капитала.

### **Инвестиционные проекты**

Проекты разделены на 4 категории и каждая из них обозначена соответствующим цветом:

- красный — проекты в сфере услуг, они в среднем требуют меньших инвестиций, но имеют худшие показатели финансовой отдачи;
- синий — инновационные проекты, требуют среднего количества инвестированных средств, однако, они рискованны и на их в целом высокую финансовую отдачу оказывает большое влияние элемент неопределенности;
- желтый — Интернет-проекты, так же требуют среднего количества инвестированных средств, их финансовая отдача в целом ниже, нежели от проектов предыдущей группы, но на них фактор неопределенности оказывает значительно меньшее влияние;
- зеленый — проекты, связанные с промышленным производством, добычей и переработкой ресурсов. Как правило, требуют наибольшего количества инвестированных средств, но имеют высокие показатели финансовой отдачи и по сравнению с инновационными проектами менее рискованны.

### **Клетки игрового поля**

Переместив свою фишку, в зависимости от выпавших на кубиках очков хода, на ту или иную клетку игрового поля, Игрок, согласно настоящим Правилам, осуществляет соответствующие действия:

1. Клетка «Старт» - символизирует начало и конец инвестиционного периода. С этой клетки все Игроки начинают Игру. Пройдя полный круг по игровому полю и вновь попав на клетку «Старт» или миновав ее, Игрок каждый раз может получить дивиденды от осуществленных инвестиций;
2. Клетка «Расходы» - Игрок несет незапланированные расходы, возвращая в Банк некоторую сумму. Для ее определения Игрок бросает один кубик, после чего количество выпавших очков умножается на указанное в клетке значение;
3. Клетка «Доходы» - Игрок получает незапланированные доходы, получая из Банка некоторую сумму. Для ее определения Игрок бросает один кубик, после чего количество выпавших очков умножается на указанное в клетке значение;

4. Клетка «Биржа» - попав на эту клетку, Игрок попадает на Биржу, он бросает один кубик и перемещает свою фишку на выпавшее количество очков по пунктам Биржи (по часовой стрелке). Остановившись на тех или иных пунктах, Игрок оказывает влияние на курс той или иной группы акций, например, остановившись на красном поле. Игрок изменяет стоимость акций этого цвета соответственно обозначенному на этом поле множителю. Стартовая стоимость всех акций указана в Таблице 2 (см. ниже). Выйти с Биржи Игрок может в любой момент, но после прохождения полного круга по полю Биржи он выходит оттуда автоматически и возвращается на клетку «Биржа».
5. Клетка «Технопарк» - попав на эту клетку, Игрок может (необязательно) инвестировать 100 000 денежных единиц в некоторый стартап, что с одной стороны очень рискованно, но с другой это вложение способно быстро принести мощную финансовую отдачу. Совершив инвестиции в стартап, фишка Игрока перемещается на сектор «Стартап» кругового поля. Игрок, бросив два кубика, однократно перемещает свою фишку по секторам против часовой стрелки на выпавшее количество очков. Совершив перемещение, игрок оказывается на том или ином секторе. Если фишка оказалась на красном секторе — стартап провалился, Игрок теряет вложенные в стартап 100 000 денежных единиц и несет дополнительные убытки, величина которых указана на этом секторе. Если фишка попала на желтый сектор — стартапу требуются дополнительные средства, Игрок может выйти из стартапа, а может инвестировать дополнительные средства и продолжить движение с того сектора, где остановилась фишка. Если фишка остановилась на зеленом секторе — стартап был успешен и Игрок получает из Банка денежные средства, равные проинвестированным 100 000 ед., умноженным на обозначенное на секторе значение. Один проинвестированный стартап позволяет совершить один ход по круговому полю. Одновременно можно инвестировать не более чем в пять стартапов, то есть в этом случае Игрок может инвестировать 500 000 ед. и получает 5 ходов по круговому полю, в каждом из которых он определяет судьбу очередных проинвестированных 100 000 ед. Во всех случаях движение фишки начинается с сектора «Стартап». После завершения всех инвестиционных операций Игрок возвращается на клетку «Технопарк».
6. Клетка «Аукцион» - попав на эту клетку, Игрок должен выставить свою долю в том или ином инвестиционном проекте (все акции этого проекта, которыми обладает Игрок) на общие торги между всеми Игроками. Стартовая цена определяется текущей стоимостью акций этого проекта. Если никто не предложил большую ставку, Игрок, попавший на клетку «Аукцион», имеет право забрать свою долю в проекте обратно без каких бы то ни было затрат. В ином случае побеждает тот Игрок, кто предложит наибольшую сумму за выставленную на торги долю проекта. Эту сумму получает бывший владелец доли проекта, то есть Игрок, попавший на клетку «Аукцион». Если же наибольшую ставку сделал Игрок, выставивший свои акции на аукцион, он получает их обратно, а поставленная сумма, за вычетом номинальной стоимости, отправляется в Банк.

7. Клетка «Событие» - Игрок, попавший на данную клетку должен бросить один кубик и выполнить действие из списка «События» игрового поля, соответствующее количеству выпавших очков.
8. Клетка «Шанс» - Игрок, попавший на данную клетку должен бросить один кубик и выполнить действие из списка «Шанс» игрового поля, соответствующее количеству выпавших очков.
9. Клетка «Событие или Шанс» - Игрок, попавший на данную клетку должен выбрать, считать данную клетку более рискованным «Шансом» или менее рискованным «Событием». Определившись с выбором, он должен бросить один кубик и выполнить действие из списка «Шанс» или «События» игрового поля, в зависимости от выбора, соответствующее количеству выпавших очков. Выбор категории должен осуществляться до броска.
10. Направляющие клетки: «Следуйте на Аукцион», «Следуйте на Биржу», «Следуйте в Технопарк». Попав на одну из этих клеток, фишка Игрока должна переместиться на указанную клетку и выполнить там действия, аналогичные тем, которые осуществляют Игроки, напрямую попавшие на клетки «Аукцион», «Биржа» и «Технопарк» соответственно.
11. Инвестиционные клетки — клетки, обозначающие тот или иной инвестиционный проект. Попав клетку, символизирующую проект, в который никто еще не осуществил инвестиции, Игрок может (необязательно) инвестировать некоторую сумму в тот или иной проект. Для этого Игрок должен определить, на какую долю проекта он может претендовать: следует бросить один кубик и определить количество акций проекта (от 1 до 6), которое может получить Игрок при инвестировании. Если Игрок согласен инвестировать на выпавших ему условиях, он должен внести в Банк текущую стоимость выпавшего ему количества акций, после чего он получает от Распорядителя оплаченные акции.

Если Игрок попадает на клетку проекта, в который уже проинвестировал другой Игрок, он должен выплатить Игроку, владеющему долей проекта, стоимость Аренды, равную цене Аренды, умноженную на количество акций, которыми владеет Игрок, обладающий долей проекта.

Если Игрок, владеющий долей проекта, попадает на клетку этого проекта, он получает право купить дополнительные акции этого проекта по рыночной цене. Деньги от этой операции направляются в Банк.

### **Действия Игроков**

#### *Завершение инвестиционного цикла и получение дивидендов*

Миновав или попав на клетку «Старт», Игрок получает дивиденды от произведенных инвестиций. Игроку следует определить, были ли проекты, в которые он вложил денежные средства, успешными в прошедшем инвестиционном периоде. Для

этого Игрок должен объявить ставку «Четное» или «Нечетное» и бросить один кубик. Если Игрок сделал ставку на «Четное» и выпало четное количество очков — проект был успешен, если же ставка Игрока не сыграла — проект не принес денег. Если проект был успешен, Игрок получает из Банка дивиденды от этого проекта, в размере обозначенного на инвестиционной клетке значения дивидендов, умноженного на количество акций, принадлежащих Игроку. Например, Игрок определил, что его проект был успешен, величина дивидендов по этому проекту 60 000 ед., Игрок владеет 5-ю акциями этого проекта; следовательно, он получает 300 000 ед. Данную процедуру следует повторить для каждого из проектов, в которые Игрок инвестировал деньги после каждого инвестиционного цикла.

#### *Действия с акциями*

Акции эквивалентны доле в том или ином инвестиционном проекте, выплата дивидендов и стоимость аренды рассчитывается исходя из количества акций, которыми обладает Игрок.

#### *Рыночная цена акций определяется действиями Игроков на Бирже*

Игроки могут в любой момент покупать и продавать любые акции, которые есть у них на руках, между собой по договорным ценам. Так же они могут в любой момент продавать их Банку по рыночной цене. Эти акции хранятся в Банке и могут быть выкуплены в любой момент любым Игроком за 120% от рыночной цены. Деньги от этой операции направляются в Банк.

#### *Достижения состояния Монополии*

Если Игрок получает долю во всех четырех проектах той или иной группы, т.е. он обладает как минимум одной акцией каждого проекта, входящих в одну цветовую группу (например, имеет акции всех «желтых» проектов, связанных с инвестициями в Интернет-бизнес), то этот Игрок становится Монополистом в данной отрасли. Монополист имеет право покупать акции любого проекта, входящего в состав отрасли, над которой он установил контроль, попав на любую инвестиционную клетку этой отрасли. Кроме того, он получает право на один дополнительный бросок кубика при определении успешности одного из проектов, входящих в подконтрольную Монополисту отрасль. Например, Монополист владеет долей в четырех проектах, в конце инвестиционного периода, определяя успешность этих проектов, он поочередно для каждого из них бросил кубик по разу (на «Четное» или «Нечетное») и получил, что два проекта были успешны, а два — нет. Он может выбрать один из проектов, который не был успешен и, озвучив ставку («Четное» или «Нечетное») совершить еще один бросок.

#### **Комплектация Игры**

1. Игровое поле — 1 шт.
2. Кубики — 2 шт.

3. Комплект фишек (4 шт.) 4 цветов (синий, красный, желтый, зеленый) — 1 шт.

4. Денежные единицы (см. Таблицу 1)

5. Акции (см. Таблицу 2)

Таблица 1

Номинал	1000	5000	10000	50000	100000	500000
Количество	50	100	100	50	200	50

Таблица 2

Цвет	Проект	Количество	Стартовая цена
Желтые (Интернет-проекты)	Интернет-издательство	9	80000
	Сетевой магазин	9	100000
	Производство он-лайн игр	9	120000
	Интернет-банк	9	150000
Синие (инновационные проекты)	Инновационный центр	9	80000
	Инновации в медицине	9	100000
	Инновационные гаджеты	9	120000
	Инновации в энергетике	9	150000
Красные (проекты сферы услуг)	Частный колледж	9	55000
	Торгово-развлекательный центр	9	70000
	Оператор связи	9	95000
	Авиакомпания	9	110000
Зеленые	Строительная компания	9	120000

	Автопром	9	150000
	Транспортная сеть	9	190000
	Переработка углеводородов	9	220000