

### Пример подсчета звезд репутации за диверсификацию бизнеса (присутствие в разных отраслях) и преимущество/монополии в отраслях:

Иван играет зелеными фишками и обладает компаниями только в одной отрасли, получая за диверсификацию 1 звезду репутации. Впрочем, у Ивана преимущество в этой отрасли, за которое он получает дополнительные 2 звезды, то есть всего у Ивана всего 2 компании и 3 звезды репутации.

Елена играет желтыми фишками и имеет компании в двух отраслях, получая за диверсификацию 2 звезды. В 5-й отрасли Елене принадлежат все компании отрасли - у Елены монополия. Елена получает +2 звезды репутации за преимущество в отрасли и -3 звезды штраф за монополию, то есть у Елены 6 компаний и всего 1 звезда репутации! Но если Елена продаст одну из компаний, то есть откажется от монополии, сохранив преимущество, то будет иметь уже 4 звезды репутации.

Если у игрока в отрасли больше одной компании и при этом больше компаний, чем у лобби другого игрока, то игрок имеет **преимущество в отрасли**, и получает +2 дополнительные звезды репутации. Если же игроку принадлежат все компании отрасли, то есть создана **монополия**, игрок штрафуются на 3 звезды репутации, но увеличивает прибыль всех своих компаний в отрасли на +1М.

В особых отраслях - ВПК, автопрома и отрасли инноваций - штраф и бонус за монополию не даются.

**2. Лучший менеджмент.** +1 звезду репутации получает игрок, у которого больше всех (но не менее 3-х) компаний, в которых были улучшены менеджмент и технологичность (M&T).

Бонус за лучший менеджмент может перейти к другому игроку, если у него окажется больше таких компаний, чем у текущего владельца бонуса.

**3. За раскрытие преступлений.** Игрок получает +1 звезду репутации за каждое успешно расследованное и предотвращенное преступление.

**4. Особые события.** Благодаря отдельным игровым картам событий и опций, в соответствии с описанными в них условиями: за достижение указанных целей, участие в благотворительности или победу в публичных социально-значимых тендерах.

*Звезды репутации за диверсификацию (присутствие в отраслях), преимущество и монополии считаются игроками «в уме», дополнительные и переходящие звезды и штрафы репутации за менеджмент, раскрытие (и провал) преступлений, особые события - отмечаются игроками на своем поле для записи кредитов.*

Ну вот и всё, можно начинать играть!

Сделайте первые ходы с правилами в руках, а далее открывайте их по мере появления вопросов.

## НАЧАЛО ИГРЫ

1. Выкладывается игровое поле из отраслей в случайном порядке.

2. Игроки получают фишки компаний своего цвета, по 20М (монет), по 1 карте приватизации и 2 случайные карты опций.

3. В центр поля кладутся стопки карт событий и опций.

4. Кубиком определяется первый игрок.

5. Игроки размещают по 2 свои компании на игровом поле в отраслях с номерами 2 - 6: игроки выбирают и занимают по 1 компании в порядке от первого игрока к последнему, затем 2-ю компанию в обратном порядке - от последнего игрока к первому. При начальной раскладке игроки могут занимать госкомпания, только если они сразу используют (сбрасывают) карту квоты приватизации.

Полный круг ходов игроков + 1 ход объединяются в один **финансовый год**, то есть один и тот же игрок начинает и завершает год - делает первый ход и после круга всех игроков делает свой второй ход - последний ход этого года. Игрок, начинающий год, назначается **аудитором**.

*Для 2-х игроков год длится 3 хода, для 3-х - 4 и т.д.*

## НАЧАЛО ФИНАНСОВОГО ГОДА

Игрок-аудитор перед своим первым ходом получает карту опций и открывает карту события, которая действует до конца года (если в карте явно не указано иное). В течение всего года аудитор следит за правильностью передачи хода, бросков кубиков и расчетов игроков.

## ХОД ОЧЕРЕДНОГО ИГРОКА

Игрок бросает два кубика, чтобы определить активную отрасль, в неё кладется (оранжевый) игровой жетон.

**Фаза 1. Получение прибыли.** Игроки получают из банка прибыль за каждую свою компанию в активной отрасли. Прибыль каждой компании указана на поле отрасли и может увеличиваться или уменьшаться в случае монополии, кризиса и игровых карт. Если компания убыточна, владелец выплачивает убыток в банк.

Также игроки получают прибыль за свои компании в отраслях, соседних с активной - по 1М за каждую прибыльную компанию).

**Фаза 2. Аукцион покупки компании.** Если в отрасли есть компании, не принадлежащие

игрокам, одна из них выставляется на аукцион - частная или государственная, по выбору игрока, с начальной ценой, равной отраслевой цене компаний.

При первом попадании в отрасль отраслевая цена компаний неизвестна. Цена определяется броском двух кубиков (равна вытаскиваемой сумме) и записывается стираемым маркером на поле отрасли.

В случае выставления госкомпания - для участия в аукционе необходимо иметь квоту приватизации. Активный игрок начинает аукцион и делает первую ставку (не ниже начальной цены аукциона) или говорит пас. Другие игроки могут принять участие в аукционе, заплатив в банк 1М за участие. Ставки не обязательно делаются по очереди. Компания достается игроку, сделавшему максимальную ставку (ставка отдается в банк), игрок ставит на месте компании свою фишку и обновляет отраслевую цену компаний, которая становится равной цене покупки. В случае покупки госкомпания игрок сбрасывает одну карту квоты приватизации.

Если никто не захотел купить компанию на аукционе, отраслевая цена компаний падает на 10% (с округлением величины изменения в большую сторону).

*Прим.: Госкомпания после покупки игроками становится и остается частной, даже если в дальнейшем будет продана стороннему покупателю. Компания может стать государственной, только если будет национализирована в результате действия игровых карт.*

**Фаза 3. Игроки продают компании.** Любой игрок может продать свои компании в активной отрасли - другим игрокам по договорной цене, или стороннему покупателю по цене, установленной в отрасли (получая деньги из банка). После всех сделок снова обновляется отраслевая цена компаний - уменьшается на 10% за каждую проданную игроками компанию. Игрок-аудитор следит за обновлением цен в отрасли.

**Кризис и карты опций.** Если при броске кубиков для определения активной отрасли выпала **7 или дубль**, игрок получает карту опций, а в одной из отраслей наступает кризис:

1. Игрок берет в руки жетон кризиса "-1" и бросает два кубика, чтобы определить кризисную отрасль.

2. Если опять выпала 7 - игрок получает ещё одну карту опций, а кризис усиливается: игрок берет в руки жетон кризиса со следующим значением и снова бросает кубики. Этот пункт повторяется пока не выпадет любое другое число кроме 7.

*Прим.: Игрок может играть полученные карты опций сразу или оставляет у себя, не показывая другим игрокам, и играет в любой момент в соответствии с текстом на карте.*

3. Любое число кроме 7 определяет кризисную отрасль, в неё кладётся жетон кризиса. Если в отрасли уже лежал жетон кризиса, сила нового кризиса прибавляется к старому (жетон заменяется на другой с новым значением или кладется два жетона). Для отрасли бросается черный кубик, который определяет падение отраслевой цены из-за кризиса. Если в отрасли цена ещё не была известна, цена устанавливается броском двух кубиков, затем к ней применяется падение цены.

4. Во всех других отраслях сила кризиса уменьшается на 1. Если в какой-то отрасли кризис полностью завершается, то для этой отрасли бросается синий кубик, который определяет повышение отраслевой цены в связи с окончанием кризиса.

Игрок-аудитор следит за обновлением цен в отраслях.

Пока в отрасли лежит жетон кризиса, прибыль каждой компании отрасли уменьшается - из значения прибыли, указанной на поле отрасли, вычитается значение силы кризиса.

Ход передается следующему игроку (вместе с кубиками).

## ЗАВЕРШЕНИЕ ФИНАНСОВОГО ГОДА

После круга ходов всех игроков и второго хода игрока-аудитора завершается год: все игроки оплачивают кредиты, завершает свое действие карта годового события, жетон аудитора передается следующему игроку.

*Прим.: в любой момент игры игроки могут брать кредит, играть карты опций и заявлять о покупке исследований R&D и технологий M&T (если в их отрасли действует кризис).*

## КРЕДИТЫ И ВКЛАДЫ

Игрок в любой момент игры может брать кредиты под обеспечение (залог) своих компаний - по 5М за каждую компанию в собственности, с выплатой процентов по кредиту в размере 1М с каждых 5М кредита в конце каждого года. Это является именно выплатой процентов, без погашения тела кредита. Кредит может быть погашен в любой момент по желанию игрока полностью или частью кратной 5М.

Компании, под которые взят кредит, не ограничены в получении прибыли или для продажи. Но в случае уменьшения числа компаний в собственности, игрок должен погасить необеспеченные кредиты.

Игрок может сделать вклад, кратный 20М, с доходностью 1М в год с каждых 20М. Вклад может быть внесен и востребован (без начисления процентов по вкладу) в любой момент игры. Проценты начисляются только за полный год, то есть в текущем году игрок получает процент по вкладу, если вклад был сделан строго в начале года до хода первого игрока или пролонгирован с предыдущего года.

Кредиты и вклады игроки отмечают стираемым маркером на поле для записей со своей стороны игрового поля. Например, запись "-20" означает взятый кредит в 20М и необходимость выплачивать 4М процентов в конце каждого года пока кредита не будет погашен.

## БАНКРОТСТВО

Если у игрока нет денег для выплат процентов по кредиту или других платежей, игрок может увеличить свой кредит (если это позволяет число его компаний) или продать компании - игрокам по договорной цене или на рынок за половину отраслевой цены. Продажа компаний может



приводить к необходимости погашения необеспеченных кредитов.

Если игрок полностью разорился или считает свою ситуацию безнадежной, он может объявить себя банкротом.

Игрок теряет все компании, деньги и карты опций, после чего может вступить в игру со следующего года как новый игрок, на стартовых условиях: 20М, 1 квота приватизации, 2 карты опций, 2 компании в отраслях с номерами 2 - 6. Если в отраслях 2 - 6 не хватает свободных компаний, игрок вместо каждой компании берет дополнительные 10М.

### R&D - ИССЛЕДОВАНИЯ

Стоимость научных исследований (R&D - Research and Development) всегда равна 6М.

В один год одним игроком может быть проведен только один этап научных исследований.

После каждого приобретения исследований, игрок ставит в отрасль инноваций фишку своей компании (вверх пустой стороной), но фишка означает лишь создание стартапа, не приносящего прибыли и звезд репутации. Более того, каждый стартап приносит убыток 1М при каждом выпадении 7-й отрасли. 5 фишек стартапов заменяются на одну фишку компании, которая ставится вверх шестеренкой. Такая фишка означает полноценную кампанию в отрасли инноваций, которая приносит прибыль (сразу засчитывается как компания с внедренным M&T).

И компании, и стартапы могут быть предметом сделок между игроками, но не могут быть проданы стороннему покупателю. Стартап не может быть обеспечением кредита.

### M&T - МЕНЕДЖМЕНТ И ТЕХНОЛОГИИ

Стоимость внедрения менеджмента и технологий (M&T - Management and Technologies) всегда равна 6М. Внедрение M&T возможно только в условиях кризиса в отрасли. Оптимизация менеджмента и технологий позволяет не учитывать эффект кризиса для выбранной компании в этот и все последующие отраслевые кризисы. После приобретения M&T переверните фишку выбранной компании вверх шестеренкой.

*Прим.: Для одной компании M&T может быть внедрен только однажды. При продаже компании другому игроку в ней сохраняется внедрение M&T, при продаже компании на рынок M&T утрачивается и после следующей покупки этой компании игроками, может быть внедрен заново.*

### ПРЕСТУПЛЕНИЯ

Некоторые карты опций дают игрокам возможность совершать не вполне законные действия. Как правило, такие действия позволяют получить какие-то существенные преимущества, но несут высокий риск. На карте указывается сложность преступления.

Для совершения преступления игроку нужно на одном кубике выбросить число больше сложности

преступления. Если игрок выбрасывает значение равное или меньше, преступление просто не удалось, игрок отдает карту в сброс.

Любой другой игрок, если преступление совершено, может сразу же инициировать расследование (одно по одному преступлению). Чтобы начать расследование игрок использует специальную карту опций или финансирует журналистское расследование, но стоимость его не всегда предсказуема. Если игрок начинает журналистское расследование, двумя кубиками определяется его стоимость и игрок оплачивает её в банк - игрок уже не может отказаться от оплаты расходов.

Затем бросается один кубик для определения успешности расследования - если выпадает значение больше 3, преступное действие отменяется, преступник лишается 1 звезды репутации и выплачивает в банк штраф 6М. Игрок, который провел успешное расследование, получает +1 звезду репутации.

Если расследование, проведенное одним игроком, не оказалось успешным, другие игроки могут также попытаться провести расследование в отношении этого же преступления.

### ИСКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Оказавшись в отрасли с чужими компаниями, в любой момент своего хода, игрок может сделать "исключительное предложение" о покупке компании у другого игрока, предложив тройную цену за компанию. Владелец обязан либо согласиться на её продажу, либо потратить сумму, равную цене компании на выплату премий совету директоров (сумма отдается в банк), чтобы сохранить компанию в своей собственности. Для предложения не обязательно иметь сумму сделки наличными на руках, но в случае согласия владельца, игрок должен выплатить её владельцу, при необходимости взяв кредит или немедленно продав свои компании с аукциона.

### УСЛОЖНЕННЫЕ ПРАВИЛА

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

- игра ведётся до большего числа звезд деловой репутации;

- делается случайная раскладка жетонов номеров отраслей, которые заменяют собой номера, напечатанные на полях отраслей, это существенно изменит ROI и привлекательность компаний для инвестиций в разных отраслях.

Время игры по базовым правилам - 30 - 90 мин, по усложненным правилам - 2 - 4 ч.

## ЭКОНОМИКУС БИЗНЕС-ИМПЕРИЯ

экономическая настольная игра  
автор: Фёдор Корженков

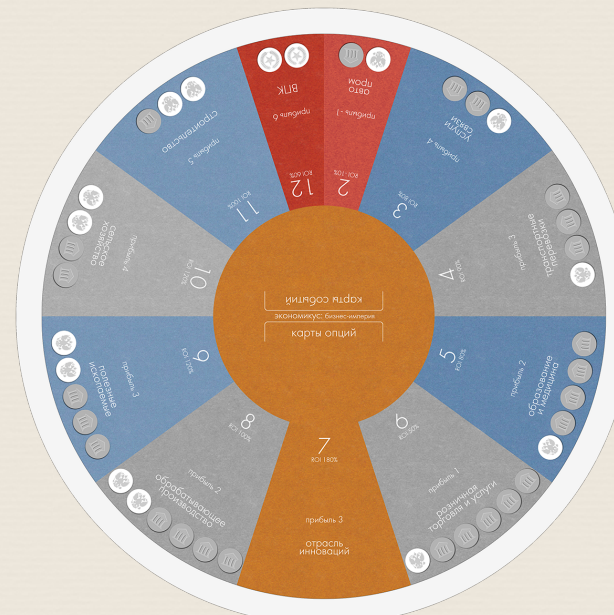
30 - 90 мин. / 2 - 4 ч. 2 - 8 игроков 14+

*Игра моделирует экономику государства, состоящую из отраслей с частными и государственными компаниями. Игроки покупают и приватизируют компании, получают прибыль от компаний и играют на изменении цен, преодолевают кризисы, инвестируют в технологии, противодействуют экономическим преступлениям и коррупции и стремятся получить признание бизнес-сообщества, зарабатывая деловую репутацию. Но их ждет не только жесткая конкуренция, но и не всегда предсказуемые экономические условия.*

### ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Игроки строят бизнес-империи, покупая компании и захватывая отрасли экономики.

Посмотрите на игровое поле - это круг из 11 отраслей экономики с номерами от 2 до 12 (автопром, услуги связи, транспорт и т.д.).



Игровое поле - вариант базовой раскладки

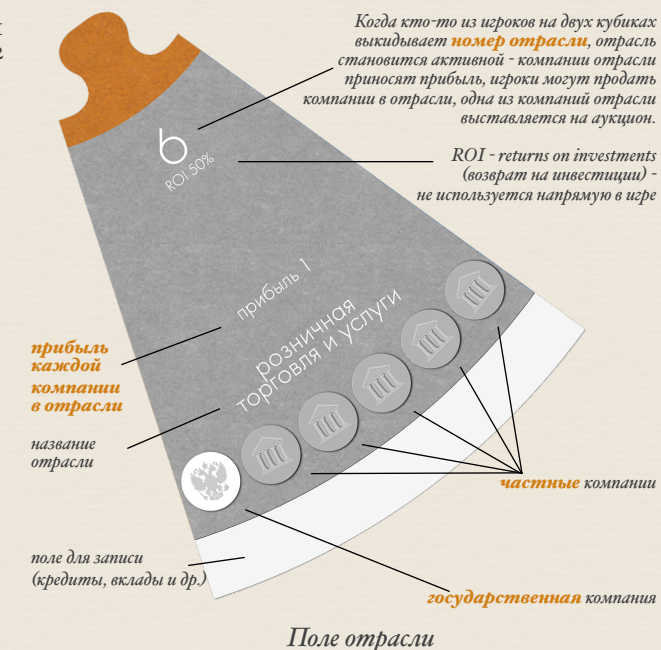
Отрасли отличаются не только названиями - в них разное число компаний и доходность (компания и прибыль указаны в отраслях на игровом поле), разная ликвидность и длительность производственного цикла. В ходе игры игроки поочередно бросают кубики. Сумма двух кубиков означает номер активной отрасли, в которой происходит деловая активность: продаются и покупаются компании, и завершается производственный цикл - все компании отрасли приносят прибыль своим владельцам.

То есть, игроки получают прибыль с компаний отрасли и могут покупать/продавать в ней компании, когда на двух кубиках выпадает номер отрасли. Не все числа выпадают на двух кубиках

одинаково часто, например, 12 выпадает реже, чем 7 - учитывайте это, выбирая отрасли, где покупаете компании. Одни отрасли будут приносить прибыль чаще, чем другие, и в таких отраслях легче купить/продать компании. Но и кризисы в таких отраслях могут случаться чаще - каждый раз, когда на кубиках выпадает 7, повторный бросок двух кубиков указывает отрасль, в которой наступает кризис. Кризисов в игре не бывает только в 7-й отрасли.

Что самое важное - у компаний в разных отраслях будут разные цены, и именно сами игроки будут определять их, создавая спрос и предложение.

На игровом поле в отраслях есть разные компании - частные и государственные. Все компании покупаются игроками через аукцион, но для участия в аукционе на покупку госкомпании, игрок должен иметь специальную карту - квоту на приватизацию. Она сбрасывается игроком, который успешно приватизировал госкомпанию.



**Цель в игре - получить победное число звезд репутации. Для N игроков - игра идет до 14-N звезд репутации.**

Как же это сделать?

**1. Диверсификация бизнеса и создание преимуществ в отрасли.** Игрок получает по 1 звезде репутации за каждую отрасль, в которой есть его **присутствие** (хотя бы одна компания). За особые отрасли - ВПК, автопром и отрасль инноваций - игрок получает 2 звезды репутации, если имеет компанию в этих отраслях.

*В отрасли инноваций нет компаний в начале игры, но их можно создать в результате 5 лет упорных научных изысканий (см. раздел Исследования). К счастью, один год в игре - это всего лишь один круг ходов игроков + 1 ход. Так что, если вы не жалуете денег на научные исследования, создать инновационную компанию вполне реально.*