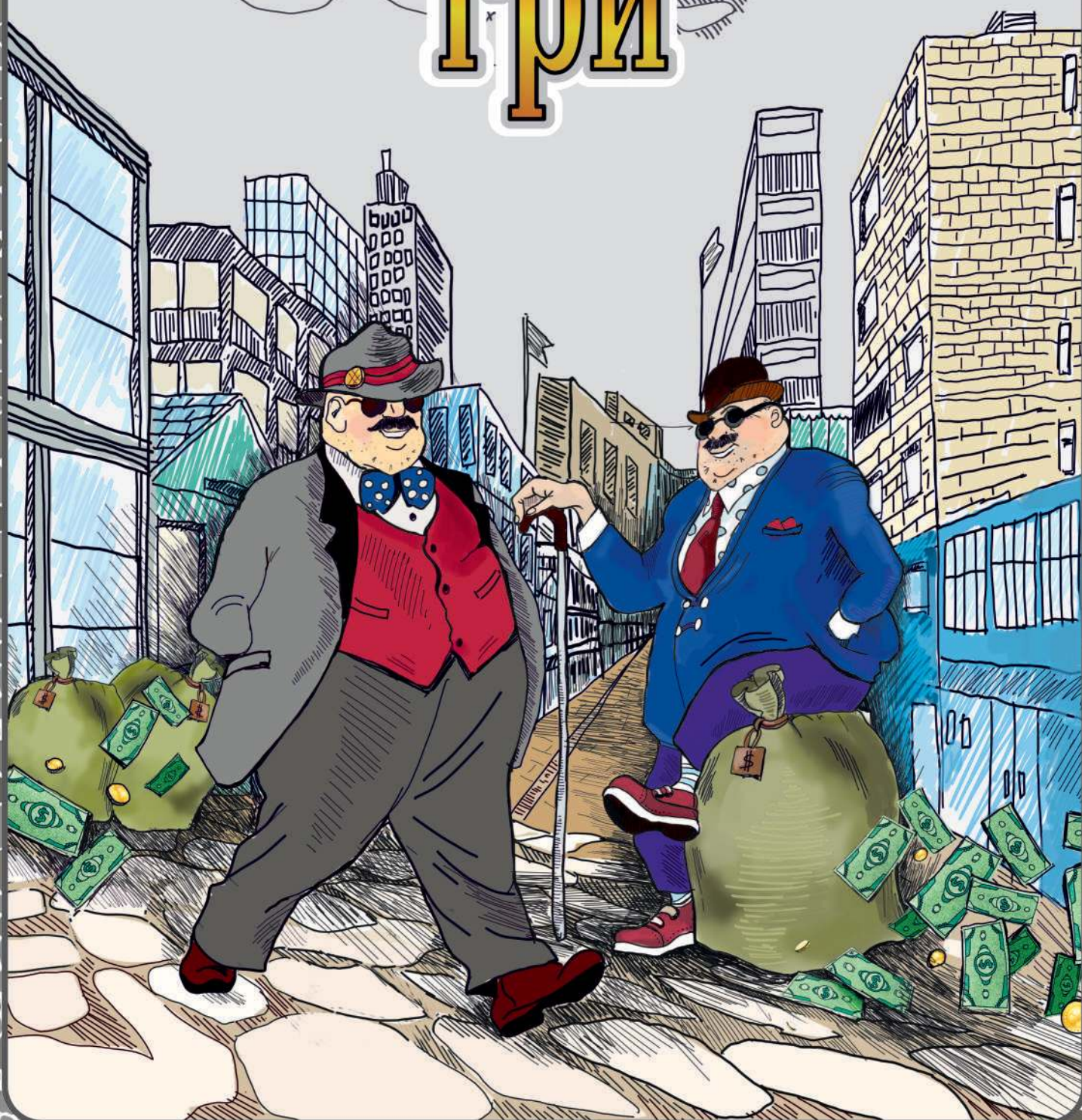


Правила Гри



ОПИС ТА МЕТА ГРИ

Бізнесмен - це інтерактивно-розважальна економічна гра, яка навчить стратегічному мисленню, аналізу попиту та пропозиції на ринку товарів. Гра має на увазі класичний підхід до вибудовування інвестиційних систем. Ви навчитеся не тільки навичку продажів, але і придбаєте досвід в сфері менеджменту та логістики. В ході гри учасники будуть розвивати свій бізнес, завдяки отриманому ними прибутку, стежити за коливанням цін на ринку і так само прогнозувати його гнучкість. Мета гри: вчасно придбати, а потім вдало продати придбаний товар, а так само вигідно експортувати його на міжнародний ринок! В ході купівлі-продажу набираються бали, тому гравець, який першим набрав 20 переможних балів стане переможцем.

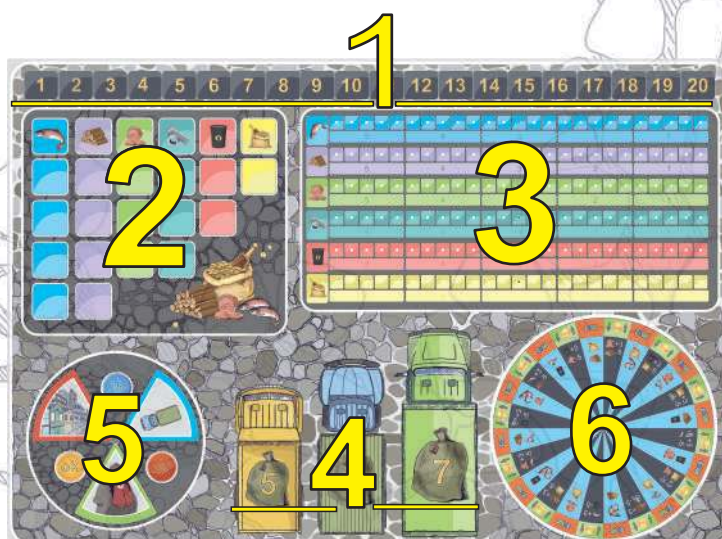
КОМПЛЕКТАЦІЯ ГРИ

Ігрове поле-1шт., Ігровий планшет-4 шт., Картки товарів-30 шт., Картки Експорту-12 шт., Тайли товарів (6 видів) -150 шт., Монети (4-х номіналів) -42 шт., Маркери -40 шт., Маркери переможних балів (фішки-циліндри) -4 шт., маркери цін товарів (білі фішки) -6 шт., стрілки до ігрового поля - 2 шт., правила гри.

ОПИС ІГРОВОГО ПОЛЯ

На ігровому полі розташовані:

- 1) «Шкала переможних балів»
- 2) «Ринок товарів»
- 3) «Таблиця цін товарів»
- 4) Машина для завантаження
- 5) «Рулетка негативних подій»
- 6) «Рулетка зміни ціни товарів Ембарго»



1. Шкала переможних очок

На ній гравці маркером відображають свої набрані в перебігу гри переможні бали.

2. Ринок товарів

Перед початком гри необхідно розставити всі тайли товарів на відповідні місця (6 товарів по 25 шт.) .Нижче знаходяться вільні ячейки на яких розставляються товари, зазначені на картці Товарів.

3.Таблиця цін товарів

Тут учасники будуть відображати коливання (зміну) ціни товарів на ринку збуту.

Перед початком гри, ціна кожного реалізованого товару становить 3 монети. Маркери цін товарів встановлюють на чорну крапку в ціновому діапазоні «3».

4.Машина для завантаження

На ігровому полі розташовані три машини. Завдяки їм, гравці будуть реалізовувати свої товари. Кожна з них має свою місткість:

- Машина жовтого кольору може вмістити 5 товарів одного виду;
- Машина синього кольору може вмістити 6 товарів одного виду;
- Машина зеленого кольору може вмістити 7 товарів одного виду.

На борту цих машин розміщуються реалізовані товари.

5.Рулетка негативних подій

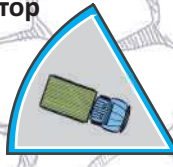
У 5 фазі гри, кожен учасник по черзі крутить «Рулечку негативних подій», починаючи з гравця, який першим купував товари. Залежно від сектору відбувається наступне:

Сектор



негативно впливає на основний склад

Сектор



негативно впливає на навантажувача

Сектор



негативно впливає на менеджера

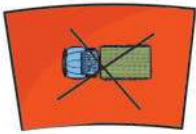
Сектор



не тягне ніякого негативу

6. Рулетка зміни ціни товарів Ембарго

Ця рулетка крутиться в 3 фазі гравцем, який першим купував товари. Вона розділена на сектори, які означають наступне:



на дані товари в цьому раунді діє заборона продажу- Ембарго



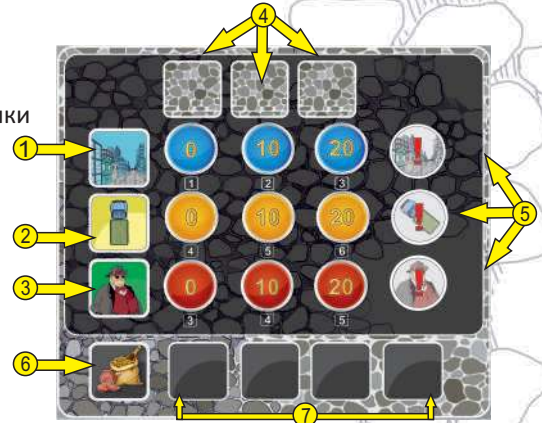
нестабільність ринку, що спричинило різку зміну цін на дані товари.

ОПИС ГРАЛЬНОГО ПЛАНШЕТУ

Перед початком гри кожен учасник отримує свій персональний планшет. На ньому буде відображатися інформація про характеристики свого бізнесу. Всього є 3 характеристики: 1) Основний склад, 2) Навантажувач, 3) Менеджер. З початку гри кожна характеристика має перший рівень і може бути вдосконалена до третього. На планшеті вказано скільки потрібно витратити коштів, щоб удосконалити її до наступного рівня (10 або 20 монет).

1 Основний склад. Ячейки **4** - це місця, де зберігається товар на складі. Цифри 1, 2, 3 вказують скільки в даний момент видів товарів містить склад. **2 Навантажувач.** Цифри 4,5,6 - максимальну кількість товарів одного виду, яке може завантажити Навантажувач. Тобто, Навантажувач 1-го рівня може завантажити 4 товари одного виду, 2-го рівня - 5 товарів одного виду, 3-го рівня-6 товарів одного виду.

3 Менеджер. Цифри 3,4,5- максимальна кількість товарів одного виду, які може придбати гравець. Навпроти кожної характеристики знаходяться позначки 5, на яких учасники фіксують негативний вплив на ту чи іншу, характеристику. Внизу планшета, перебувають ячейки 7 Тимчасового складу, 6 На них розміщують товари, які були придбані в фазі 1. Кожна ячейка відповідає окремому виду товару.



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перед початком гри учасники домовляються, хто якого кольору маркери буде використовувати. Згідно обраного кольору гравці отримують:

- Маркер переможних очок (фішки)
- 9 маркерів (кольорових) - (3 для відображення своїх товарів, що знаходяться на машинах, 3 для відображення рівнів характеристик, 3 для відображення негативних подій).
- А також персональний ігровий планшет і 10 монет.

З шести складових частин складається поле. На відповідні місця на полі («Рулетка негативних подій» і «Рулетка зміни цін товарів Ембарго») встановлюються 2 стрілки. Стопкою розставляються тайли товарів на відповідних місцях на полі (по 25 шт). Маркери цін Товарів (бшт- білі фішки) розставляються на чорну крапку в ціновому діапазоні 3 кожного виду товарів. Картки Товарів і картки Експорту потрібно розмістити окремою колодою, сорочкою вгору поруч з полем. Всі монети, які залишилися після роздачі, формують Банк і розташовуються біля ігрового поля.

Кожен учасник виставляє свій маркер переможних очок на значення «0», яке знаходиться за «Шкалою переможних балів» (верхня частина поля). Три маркера гравці виставляють на своїх ігрових планшетах на перший рівень кожної зі своїх характеристик.

Решту маркерів учасники кладуть поруч зі своїм ігровим планшетом. Далі учасники між собою визначають першочерговість ходу. Коли всі приготування зроблені- можна починати гру.

ХІД ГРИ

Процес гри проходить по раундам. Раунд складається з 6 фаз. Гра завершується тоді, коли хтось із учасників набере 20 переможних очок. Переможні очки гравці отримують за:

- вдосконалення своїх характеристик експорту товарів
- повністю завантажену машину тільки своїм товаром.

За продаж товарів учасники отримують гроші!

Гра починається. Перший гравець перевертає картку Товарів горілиць і кладе її поруч з колодою. Відповідно до того, які товари і їх кількість вказані на цій картці, на поле викладаються тайли цих товарів. З відповідних стопок відбираються дані товари і розкладаються на ринку товарів. Так що на поточний раунд, ринок пропонує такі види товарів і в такій кількості.

Так само перший гравець перевертає картку Експорту, яка кладеться поруч зі стопкою невідкритих карт. На ній вказано, які товари можна буде відправити в 3 фазі на експорт.

Фаза 1. Купівля товарів

Першочерговість купівлі товарів належить першому учаснику. Далі купують всі по черзі за годинниковою стрілкою. Кожен з гравців може купити тільки один вид товару за один хід. І тільки в тій кількості (або меншій), яку дозволяє його Менеджер (на ігровому планшеті). Кожна одиниця товару коштує 1 монету.

Перший учасник платить в Банк гроші і забирає тайли куплених товарів і розміщує їх на своєму Тимчасовому складі. Далі за тим же принципом купує товари наступний ігрок. І так по черзі. Коли всі учасники по колу придбали собі товари, а на ринку ще залишилися товари, тоді перший гравець знову має можливість здійснити купівлю. Але на цей раз вже іншого виду товару. Також гравець може відмовитися від купівлі, сказавши: «Пас». В такому випадку в цьому раунді він вже не зможе купити собі товар.

Так купівля товарів відбувається до тих пір, поки на ринку не залишаться тайлів товарів або всі не пасануть.

Приклад: Припустимо в грі беруть участь 4 людини. За столом вони розташовуються в наступному порядку: Оля (червоні маркери), Назар (жовті маркери), Марта (сині маркери) і Антон (зелені маркери). Раунд починає Оля. Вона перевертає картку Товарів і картку Експорту. На картці Товарів зображено: 6 од.нафти, 5 од., Дерева, 4 од. Металу і 3 од.М'яса.



На ринок розставляються тайли товарів. Так, як у Олі менеджер 2-го рівня, він може придбати максимум 4 товари одного виду. Вона вирішує купити 4 одиниці Дерева. Оля платить 4 монети в Банк і забирає з ринку 4 тайла Дерева, має на своєму тимчасовому складі.

Далі купує Назар. У нього менеджер 1-го рівня, тому він може придбати максимум 3 одиниці товару одного виду.

Назар купує 3 од.Нафти. Платить гроші в Банк і забирає товар на свій тимчасовий склад. Потім в Гру вступає Марта. У неї менеджер також 1-го рівня. Марта купує 3 од.М'яса.



Настає черга Антона. Його Менеджер дозволяє купити 4 од. товару. Він купує 4 од. металу. Платить кошти і переносить товар на свій тимчасовий склад. Коло пройдене.

Зараз право купувати товари знову отримує Оля. На ринку залишилися 3 од.

Нафти і 1 од.Дерева. Так як Дерево Оля вже купувала, вона може придбати тільки нафту. Що вона і робить- купує 3 од. Назар вирішив пасанути, а Марта забрала останній товар з ринку. На цьому фаза 1 закінчується.

Оля

Назар

Марта

Антон



Фаза 2. Загрузка машин.

На цій фазі гравці будуть реалізовувати свій товар. Для цього їм потрібно завантажити свої товари в машини. Товари можна завантажувати як з основного складу так і з тимчасового. Першим має право завантажувати гравець, який другим купував товар. Тобто є учасник, який першим купував товар, вантажити машину буде останнім. На ігровому полі зображені 3 машини з різною місткістю товарів. На кожну машину дозволяється вантажити товар, тільки одного виду. Також, якщо одна машина завантажена одним видом товару, то на дві інші машини, цей товар вантажити вже забороняється. Машина може відправитися тільки після того, як вона буде повністю завантажена. В іншому випадку-відправка переноситься на наступні раунди. Учасник, який першим вантажить, обирає собі машину для завантаження. Він бере зі свого планшету тайли товарів і кладе їх на обрану машину. Поверх своїх тайлів, гравець ставить маркер свого кольору. Це робиться для того, щоб розрізнити де чий товари. Учасник максимально може завантажити таку кількість товару одного виду, яку йому дозволяє Навантажувач. Далі вантажить машину наступний гравець і так далі по колу.

Гравці не мають право пасувати, якщо у них є можливість дозавантаження. Завантаження машин завершується тоді, коли ніхто з учасників вже не здатний довантажити товар. Після цього товари, що залишилися на тимчасовому складі, переносяться на основний. В залежності від рівня, основний склад може вмістити 1,2 або 3 види товарів (в необмеженій кількості). Тому зайві товари просто скидаються.

Важливо: Гравець, чия черга вантажити машину, зобов'язаний завантажувати товар в максимальній кількості. Це буде залежати від характеристики його навантажувача та від кількості залишку місця в машині. Припустимо, що зелена машина (7) завантажена 1 од.Риби. Гравець вирішує довантажити саме цю машину. У нього на обох складах є од.Риби, а його Навантажувач 2-го рівня. Він не може завантажити цю машину двома, трьома або чотирма одиницями Риби. Він зобов'язаний завантажити всі 5 одиниць риби, оскільки його Навантажувач, максимально може завантажити 5 од.товара.

Приклад: Жовта машина (5) завантажена 5 од.Риби Антона, а синя (6) і зелена (7) машини - порожні. Першим загрузити машину повинен Назар. У нього Навантажувач 1 -го рівня, тому він максимально може завантажити тільки 4 од. товару. На його складах знаходиться 6 од. Нафти (3 на основному і 3 на тимчасовому) і 4 од. Металу. Він вирішує вантажити 4 од.Металу в зелену машину (7). Далі завантажує Марта. У неї Навантажувач 2-го рівня. На її складах знаходяться 5 од.зерна, 2 од.металу, 3 од. м'яса і 1 од.дерева. Она завантажує в синю машину (6) 5 од.зерна. Дійшла черга до Антона. На його складах знаходяться 4 од.риби і 4 од .металу. У нього є можливість вантажити, як жовту (5), так і зелену (7) машини. Проаналізувавши ситуацію, він вирішує спочатку вантажити метал, так як риби ні у кого більше на складах немає. Прийшов хід Олі. У неї на складах є 2 од.зерна, 4 од. дерева та 3 од. нафти. Вона має можливість лише довантажити свою машину. (6) однією одиницею зерна. Після Олі знову хід Назара. У нього немає варіантів догрузки.Він пасує. Теж саме робить і Марта. Тепер Антон довантажує жовту машину (5) 1 од .риби. Загрузка завершена. Гравці переносять свої товари з тимчасового склду на основний.



У Олі на тимчасовому складі залишилося 4 од. дерева і 3 од.нафти, а на основному-1од.зерна.У неї основний склад 2-го рівня, тому може містити тільки 2 види товарів. Оля вирішила позбутися 1 од. зерна з основного складу, і відправляє туди 4 од дерева, і 3 од.нафти.

У Назара на тимчасовому складі залишилося 3 од нафти. Він переносить їх на основний склад. Тепер там буде 6 од. нафти.У Марти на тимчасовому складі знаходиться 3 од. м'яса і 1 од. дерева. А на основному-2 од. металу. Основний склад може зберігати 2 види товару. Тому 1 вид товару є зайвим. Вона відмовляється від дерева. Тепер на її основному складі знаходиться 3 од. м'яса та 2 од. металу. Антон має на своєму тимчасовому складі 1 од .металу, а на основному - 3 од.риби. На цьому фаза 2 завершується.

Фаза 3. Відправка машин

Починається ця фаза з того, що гравець, який першим купував товари, крутить «Рулетку зміни ціни товару і Ембарго». Якщо випав сектор з позначенням ① - значить, що змінюється ціна на дані товари. Товар з позначкою (+3) зростає в ціні на дану кількість позицій. Зміна цін товарі фіксується в «Таблиці цін товарів». Передвигаються відповідні маркери. І за новою ціною будуть продані товари з машин, що відправляються. Сектор з позначенням ② - повідомляє гравцям, що в даному раунді діє заборона продажу даних товарів, тобто Ембарго. Ці товари в поточному раунді не можуть бути продані і так само вони не можуть бути відправлені на експорт.



①

Відправка машини відбувається тільки тоді, коли вона повністю завантажена. Тайли товарів з цих машин повертаються на відповідні стопки на ігровому полі, а гравці отримують з Банку гроші. Одну монету за кожну одиницю свого товару помножену на ціну, яка була встановлена після прокрутки «Рулетки зміни ціни Ембарго». Гравець, який повністю завантажив машину тільки своїм товаром, отримує за це додаткові переможні очки. За повністю завантажену своїм товаром жовту машину (5), учасник отримує 1 переможне очко, за синю машину (6) - 2 очка, за зелену машину (7) -3 очка.



②

Важливо! Після того як учасники гри отримали гроші за свої відправлені товари, хтось із гравців повинен відкоригувати ціни товарів в «Таблиці цін товарів». Товари, які тільки що були продані, стають дешевшими, а всі інші, включаючи товари на яких діяла заборона продажу, тобто, Ембарго- ростуть в ціні. Зниження цін товарів, залежить від машини, якою вони були відправлені. Товари, які були відправлені жовтою машиною (5) втрачають в ціні 5 позицій, синьою машиною (6) - 6 позицій, зеленою машиною (7) -7 позицій. Всі інші товари ростуть в ціні на 3 позиції. Після того, як учасники відправили машини, отримали прибуток і відкоригували ціни в таблиці, вони можуть відправити свої товари на Експорт. Для цього вони дивляться на картку Експорту, де вказані 3 товари, які можуть експортуватися. Експортувати товари можна в кількості 4,6 або 8 одиниць. За 4 од. товару, гравець отримує 1 переможне очко, за 5 од. товару-2 переможних очка, за 8 од.- 3 переможних очка. Все це фіксується маркером на «Шкалі переможних очок». Експорт не є обов'язковим, іноді вигідніше притримати товар, щоб потім продати його за більш вигідною ціною. Або збільшити кількість товарів, для отримання великої кількості переможних очок при експорті. Тому учасники самі вирішують, коли їм скористатися цією можливістю.

Приклад. Ціни в «Таблиці цін товарів» на початку раунду були наступні:

У нашому прикладі першою купувала товари Оля. Тому вона крутить «Рулетку зміни ціни товару і Ембарго».

Варіант 1. Припустимо випав сектор з наступним позначенням: Пересуваємо маркери цін в таблиці. Товар Риба піднімається в ціні на 3 відмітки. Як ми бачимо тепер цей товар коштує 4 монети.

Товар дерево втрачає в ціні 5 відміток. Нижче граничного значення товар не може впасти як і піднятися. Тому ціна товару Дерево становить 1 монету. У нашому випадку повністю завантажені всі 3 машини і на їх продаж немає заборони. Всі вони ідуть і гравці за свої товари отримують прибуток. Так Антон, за

відправлені товари з жовтої машини (5) - отримує 20 монет (5 од.Риби x4) з Банку і 1 переможне очко за відправлену машину тільки своїм товаром. З синьої машини (6) Марта отримує- 25 монет (5 од.Зерна x5), а Оля - 5 монет (1 од.Зерна x5) .З Зеленої машини (7) Назар отримує -16 монет (4 од.Металла x4), а Антон -12 монет (3 од. Металу x 4). Всі продані тайли товарів з машин повертаються на відповідні стопки на ігровому полі. Далі відбувається коригування цін в «Таблиці цін товарів». Риба впала в ціні на 5 значень, Зерно впало на 6 значень і відповідно Метал - на 7 значень. Товари М'ясо, Нафта і Дерево піднялися в ціні на 3 відмітки. Прийшов час експорту. На картці Експорту зображені наступні товари: Нафта, Дерево, Зерно. Дивимося у кого на планшетах є такі товари. Назар має 6 од. Нафти, а Оля 4 од. Дерева. Назар може експортувати або 4 од. або 6 од. Нафти. Вони обидва вирішили експортувати товари. За що отримують: Назар - 2 переможних очки за 6 од.Нафти, а Оля -1 очко за 4 од.Дерева. Передвигаються відповідні маркери на «Шкалі переможних очок».

Варіант 2. Наприклад на рулетці випав даний сектор. На товари Метал і Дерево діє Ембарго. Це значить, що товар зеленої машини (7), тобто Метал, М'ясо, Нафта, і Дерево, піднялися в ціні на 3 відмітки. Назар експортує свої 6 од. Нафти, за що отримує 2 переможних очки.



Фаза 4. Удосконалення характеристик.

По ходу гри кожен учасник сам вирішує стратегію розвитку своїх характеристик. Їх вдосконалення є однією зі складових перемоги в грі. За вдосконалення своїх характеристик гравці додатково отримують переможні очки. За вдосконалення характеристик з 1-го до 2-го рівня, учасник платить в Банк 10 монет, йому нараховується 1 переможне очко. Його маркер переміщується на 3-й рівень. Удосконалювати можна відразу всі характеристики, а так само до будь-якого рівня. Наприклад учасник вирішив удосконалити характеристики основного складу з 1-го до 3-го рівня. За це він платить в Банк 30 монет і отримує 3 переможних очки. Удосконалювати характеристики можна лише в 4 фазі.

Фаза 5. Рулетка негативних подій.

Починаючи з гравця, який першим купував товари в цьому раунді, всі по черзі крутять «Рулетку негативних подій». Якщо стрілка вкаже на якусь із 3-х характеристик, тоді гравець повинен поставити маркер попередження на відповідне місце на своєму ігровому планшеті, навпаки тієї чи іншої характеристики. При цьому, він ще й втратить переможні очки. Так, якщо у гравця 3-й рівень характеристики, а рулетка вимагає штрафу, гравець втрачає 2 переможних очки і дана характеристика стає вже 2-го рівня. Якщо характеристика 1-го рівня, то втрачається лише 1 переможне очко. Нижче нульової позначки на «Шкалі переможних очок» маркер опуститися не може. Штрафу можна уникнути, якщо в фазі 6 гравець застрахується.

Фаза 6. Страхування.

Для цього учаснику потрібно сказати, що він хоче застрахувати ту чи іншу характеристику на наступний раунд. Гравець платить в Банк 10 монет і знімає зі свого планшета маркер попередження відповідною характеристикою. Таким чином можна відразу застрахуватися за кількома параметрами, які мають маркер попередження, вніши в Банк 10 монет за кожне страхування.

Страхування не є обов'язковим, тому гравці самі вирішують, ризикувати або скористатися ним. На цьому раунд завершується.

У новому раунді купувати товари буде наступний гравець (в нашому прикладі це Назар). І так по колу кожен новий раунд. Гра закінчується, коли хтось із гравців набере 20 переможних очок. Це може статися і в середині раунда. Але цей раунд потрібно дограти до кінця. Тому, що не виключено, що за підсумками фази 5 з цього гравця можуть бути зняті переможні очки і гра буде продовжуватись. Якщо кілька гравців одночасно наберуть 20 очок, то переможцем буде вважатися учасник, у якого на руках буде більше монет.

ПРОПУСК ХОДУ

Може виникнути ситуація, коли у когось з гравців не залишилося коштів, або їх буде дуже мало. У такому випадку учасник може пропустити раунд. Для цього перед початком раунду, він оголошує, що пропускає раунд. Тобто він не зможе пропускати і експортувати товари, вантажити машини. Також він не проводить вдосконалення характеристик, не крутить «Рулетку негативних подій» і не матиме можливості застрахуватися. Він зможе отримати тільки гроші за відправлені машини на яких були його товари. З гравця, який вирішує пропустити раунд, знімається 1 переможне очко, а на початку наступного раунду, йому з банку виплачується 10 монет.





65033, Україна, м. Одеса, вул. Желябова,4;
Тел: +38(048)701-77-55, +38(096)144-72-33;
e-mail: info@leo.od.ua; website: www.leo.od.ua;