



ОПИСАНИЕ И ПРАВИЛА

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Перед вами игра, созданная для обучения грамотному и ответственному поведению на финансовом рынке. Она позволяет в занимательной форме познакомиться с принципами различных действий, связанных с личными финансами, научиться оценивать риски, связанные с покупками и использованием различными финансовыми услугами, получить навыки планирования своего бюджета.

Игроки берут на себя роль управляющих финансовым благополучием трех персонажей игры. Задача управляющих — следить за благосостоянием персонажей на всем протяжении игры, уделяя внимание каждому в течение хода.

В этой игре участники не соревнуются друг с другом, они действуют сообща, и у них будет общая победа или общее поражение. Задача игроков — удержать уровень счастья персонажей в «положительной» зоне к моменту окончания игры.

Игра основана на упрощенной экономической теории полезности. В ходе игры персонажи получают и теряют счастье в зависимости от наличия или отсутствия у них различных материальных ценностей. При этом ценность предметов с точки зрения счастья будет все время падать, заставляя персонажей приобретать новые материальные ценности. Для того чтобы персонажи не теряли счастье из-за отсутствия предметов, для приобретения которых у них не хватает денег, персонажи будут должны брать кредиты.

Игра проходит в течение 7 ходов. В начале каждого хода с героями игры сначала происходят различные жизненные события. Затем обновляется предложение на рынке материальных ценностей (домов, машин и вещей). После этого игроки смогут совершать действия: покупать героям материальные ценности, устраивать их на работу, улучшать их образование, отправлять в поездки и брать для них кредиты.

Когда игроки сделали все, что могли и хотели сделать в течение одного хода, для всех персонажей подсчитываются их доходы/расходы и изменения их личного счастья в зависимости от наличия или отсутствия у них различных материальных ценностей. От состояния личного счастья каждого героя будут зависеть рост или падение общего уровня счастья в игре, определяющего победу или поражение всех игроков.



ВНИМАНИЕ!

Игроки не играют каждый за своего героя. Героев в игре всегда три, а игроков может быть от двух до четырех. Каждый из игроков должен в полной мере участвовать в «жизни» каждого героя для достижения успеха в этой игре. Концентрация внимания только на одном персонаже приведет к неэффективному использованию имеющихся у игрока ресурсов, как следствие — к общему поражению.

Для того чтобы победить в игре, нужно сделать так, чтобы к ее окончанию уровень общего счастья героев был выше, чем в ее начале.

В дальнейшем в тексте правил часто будут встречаться понятия «игрок» и «герой». Игрок — это тот, кто играет в игру, а герой — персонаж игры. Не путайте эти понятия! Помните, что здесь все игроки выигрывают и проигрывают вместе, а победа и поражение зависят от состояния счастья КАЖДОГО героя.

РОЛЬ ВЕДУЩЕГО

Если игра применяется как средство обучения, рекомендуется играть с ведущим. Задача ведущего — отслеживать выполнение правил, следить за перемещением всех маркеров по трекам, за расчетом уровня счастья героев и за движением трека общего счастья.

Также ведущий может ограничивать время на выполнение игроками действий (рекомендуется не менее чем 2–3 минутами). Это добавит напряженности в игру и сократит время партии.

Ведущий может направлять игроков, если те испытывают сложности с выбором стратегии действий. Кроме того, задача ведущего — объяснять соответствия и аналогии между элементами игры и тем, с чем можно столкнуться в реальной жизни.

Комплект игры

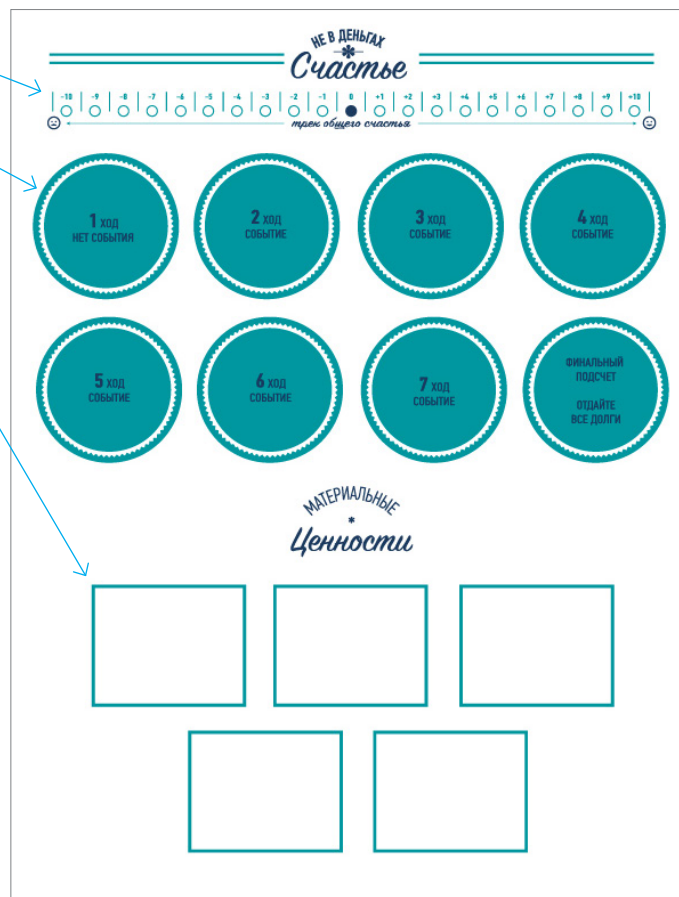
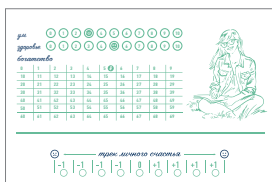
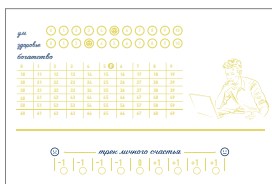
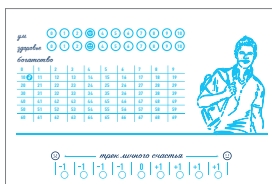
- Поле (3 планшета персонажей, линейка времени/событий, линейка общего счастья).
- Колода карт событий.
- Колода карт материальных ценностей — включает в себя все карты вещей, машин и домов.
- Колода карт действий — включает в себя все карты образования, увлечений, поездок, кредитов, страхования, пенсии, работы.
- Набор цветных деревянных кубиков — маркеров для обозначения текущего значения треков.

Трек общего счастья

Трек времени/событий

Трек материальных ценностей

Личное поле героя



Анатомия карты материальных ценностей

Название материальной ценности и степень ее надежности

Прочность (число повреждений необходимое для того, чтобы эта ценность вышла из игры)



Уровень материальной ценности, определяющий падение личного счастья героя при ее отсутствии

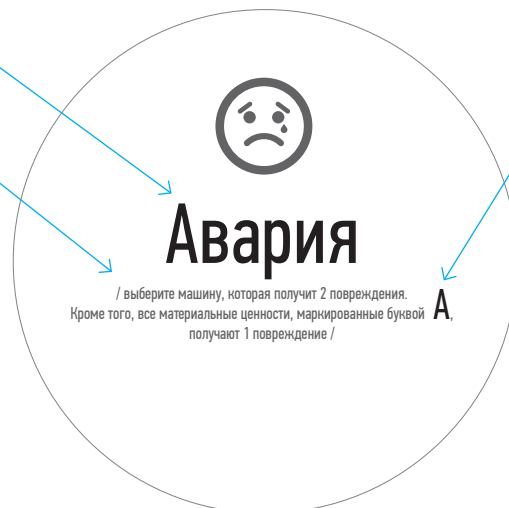
Затраты и бонусы при приобретении

Влияние на героя, происходящее каждый ход

Анатомия карты событий

Художественное название

Воздействие на игру



Износ материальных ценностей

Анатомия карт действий

Кредит

Название

Выплаты героя каждый ход, пока кредит не будет отдан полностью

Моментальное увеличение богатства при получении героем этой карты

Число выплат по кредиту



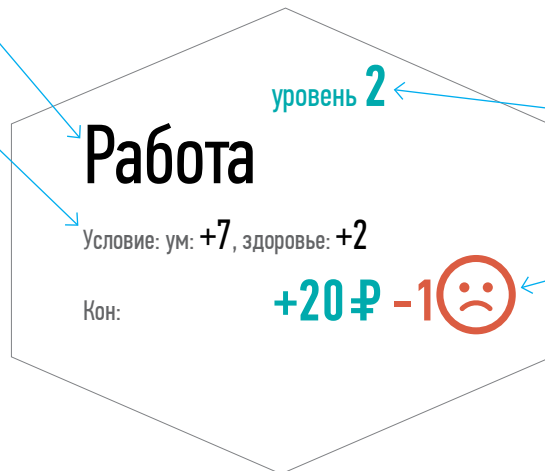
Работа

Название карты

Условие, необходимое для ее получения

Если указан «уровень 2» — это работа может быть получена, только если у героя работа уже есть

Доход и изменения счастья героя в конце каждого хода



Пенсия

Название

Траты героя каждый ход

Доход в конце игры



Страховка

Название

Выплаты каждый ход

Моментальный доход в случае выполнения условий страховки



Увлечение

Название

Условия необходимые для получения карты

Изменения богатства и счастья каждый ход

Немедленные траты при получении карты героем



Вклад

Название

Доход каждый ход

Моментальная трата богатства при получении этой карты



Образование и поездка

Название

Моментальные траты на героя при использовании этой карты

Моментальные выгоды от этой карты



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите все карты вещей, машин и домов (кроме имеющих знак X). Разделите их по уровню (цифра в правом верхнем углу), замешайте каждый уровень отдельно и положите карты уровня 3 вниз, на них карты уровня 2 и карты уровня 1 сверху.

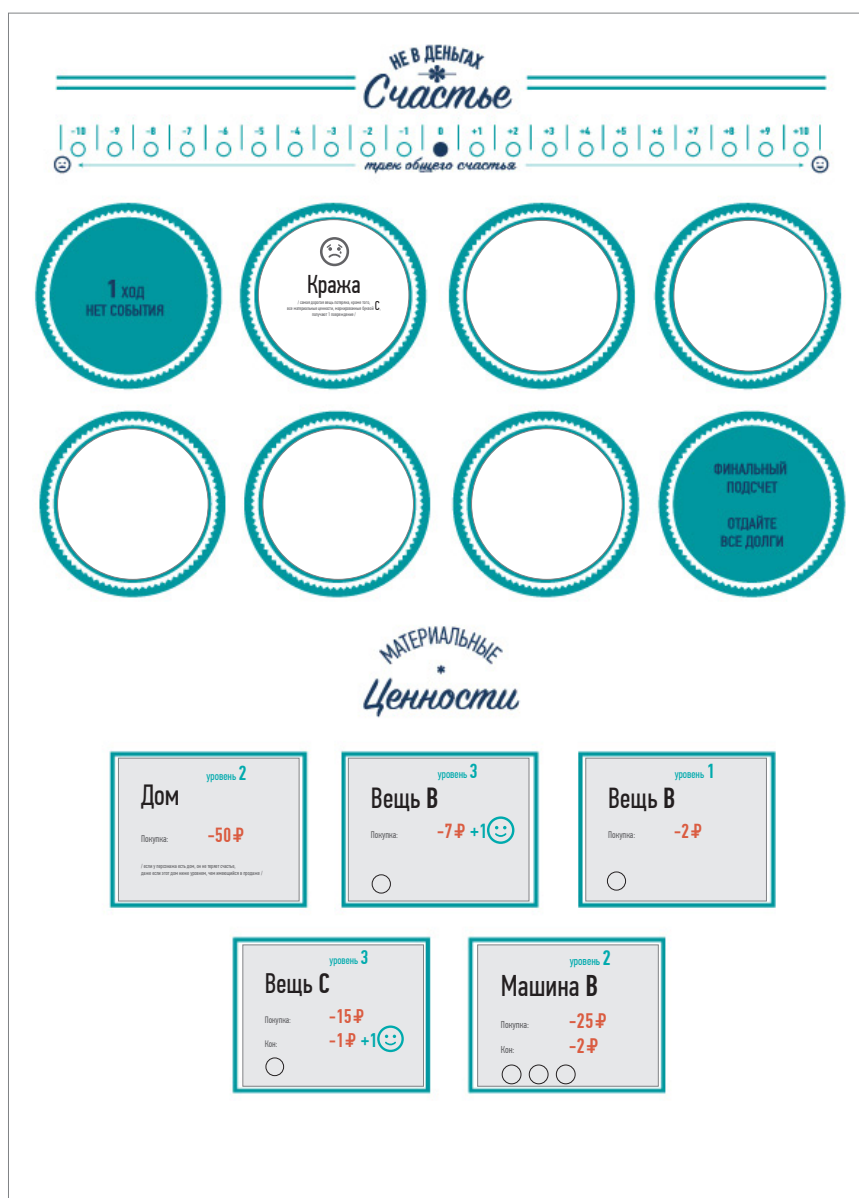
Замешайте остальные карты в соответствующие колоды.

Перемешайте карты событий и выложите 6 карт на линейку времени/событий лицом вниз.

Перемешайте карты материальных ценностей со знаком X и раздайте по 1 из них каждому персонажу случайно.

Откройте по 5 карт с колоды материальных ценностей и разложите их по треку материальных ценностей. Они будут отражать рынок предложений.

Разместите маркеры общего счастья и счастья героев на «0». Разместите маркеры богатства, ума и здоровья на места обозначенные кружками



ХОД ИГРЫ

КАЖДЫЙ ХОД ПРОИСХОДИТ В СЛЕДУЮЩЕМ ПОРЯДКЕ:

1. Событие (в первом ходу пропускается).
2. Пополнение линейки материальных ценностей (в первом ходу пропускается).
3. Применение действий игроками.
4. Подсчет доходов и расходов персонажей.
5. Подсчет прироста и убыли счастья персонажей.
6. Изменение трека общего счастья.

СОБЫТИЕ

Откройте крайнее левое событие на треке событий/времени (в первом ходу событие не открывается, пропустите этот этап).

У каждого события два эффекта: собственно событие и износ материальных ценностей.

Событие. Текст на карте — это событие. Вы обязаны применить его так, чтобы оно влияло на игру. Иными словами, если в игре есть герои с машиной и без нее, то событие «авария» должно быть применено к герою с машиной. Только если нет ни одного героя, к которому можно применить событие, эффект события не применяется.

Износ материальных ценностей. Буква на карте указывает, какие из материальных ценностей получают повреждения. ВСЕ материальные ценности, находящиеся у героев и маркированные той же буквой, что и на карте событий, получают 1 повреждение. Закройте маркером кружок на карте материальной ценности. Если вы закрыли последний кружок — материальная ценность выходит из игры.



ВНИМАНИЕ!

Событие и повреждение за букву применяются отдельно. Так, если открылось событие «авария» с буквой А, то выбранная машина получает 2 повреждения, а также получают повреждения все материальные ценности с буквой А (в числе этих материальных ценностей могут быть и машины). Если для повреждения от самой аварии была выбрана машина А, то в данной ситуации она получит в сумме 3 повреждения.

Заметьте, что буква А встречается чаще всего, В — реже, а С — самая редкая.

ПОПОЛНЕНИЕ ТРЕКА МАТЕРИАЛЬНЫХ ЦЕННОСТЕЙ

Если в линейке материальных ценностей 4 или 5 карт, выберите 1 любую карту и сбросьте ее. (В первом ходу пропускается.)

Заполните все пустые места в треке материальных ценностей верхними картами из колоды. Это отображает обновление предложения.

Обратите внимание, что все материальные ценности должны выходить в порядке их уровня. Сначала все дома, машины и вещи 1 уровня, затем 2-го и только за ними — материальные ценности 3 уровня. Если после того, как открылись материальные

ценности уровня 2, появилась материальная ценность 1 — колода материальных ценностей замешана неправильно. Лучше всего будет просмотреть остаток колоды и снова замешать его правильно (отдельно перемешать материальные ценности разных уровней и сложить их стопками друг на друга так, чтобы сверху были материальные ценности с меньшим уровнем).

ПРИМЕНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ ИГРОКАМИ

Каждый игрок добирает карты действий до своего предела карт. Если в колоде закончились карты — перетасуйте сброс и сделайте его новой колодой.

Предельное число карт в руке у каждого игрока зависит от числа играющих:

- 2 игрока — по 6 карт действий;
- 3 игрока — по 4 карты действий;
- 4 игрока — по 3 карты действий.

Игроки вправе держать эти карты открытыми, чтобы было легче планировать действия.

Все действия в игре совершаются за счет траты этих карт! После каждого действия число имеющихся у игрока карт должно уменьшиться на 1.

В начале этого этапа хода игроки должны выбрать, кто из них первым совершит действие. Далее игроки совершают по одному действию по очереди по часовой стрелке. До тех пор, пока все не сделают всех действий, которые хотели и могли.

Игрок вправе сказать «пас» и не совершить действие, но в этом случае он **больше не сможет совершать действий в этом ходу**. Все карты, оставшиеся у него на руках, сохранятся до следующего хода.

Возможные действия:

- покупка материальных ценностей;
- применение карт действий;
- продажа карт материальных ценностей героя или сброс карты действий у героя;
- сброс и добор карт.

ПОКУПКА МАТЕРИАЛЬНЫХ ЦЕННОСТЕЙ

Игрок может приобрести для героя любую материальную ценность из линейки материальных ценностей. Каждое приобретение требует траты одной карты действий. Выберите одну из имеющихся у вас карт действий и положите ее в стопку сброса. Затем уменьшите богатство героя на нужную сумму. Если на карте есть также немедленное влияние на счастье — немедленно измените его.

В ходе игры вам будут встречаться различные символы смайликов.

Каждый из них будет обозначать изменение одного из параметров героя:



увеличение счастья



увеличение ума



уменьшение здоровья



увеличение здоровья



уменьшения счастья

ПРИМЕНЕНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ

Игрок может использовать для героя одну карту действий из имеющихся у него на руках. Обратите внимание, что получение некоторых карт требует наличия у героя определенного значения ума или/и здоровья. Герой не может получить карту, если его параметры не соответствуют условиям карты.

Карты действий делятся на два основных типа: применяемые сразу и присоединяемые к герою.

Применяемые сразу. Это карты «путешествие» и «образование». Они применяются сразу же и отправляются в стопку сброса. Обычно эти карты требуют немедленной оплаты и немедленно влияют на параметры героя, указанные на карте.

Присоединяемые к герою. Это карты «работа», «кредит», «страховка», «вклад», «пенсия» и «увлечение». Когда они разыгрываются, то выкладываются на поле одного из героев. Обычно эти карты имеют влияние на богатство и счастье в конце раунда.

Работа. Эти карты отображают работу, на которую устроился этот герой. Работа почти всегда требует определенного уровня ума или здоровья или того и другого одновременно. В конце каждого хода работа будет приносить этому герою богатство, но может также оказывать влияние на его личное счастье.

Также в игре есть карты «работа 2 уровня».

Они отображают возможные продвижения героя по работе. Чтобы получить работу 2 уровня, герою необходимо уже иметь работу. Карта «работа 2 уровня» кладется поверх обычной карты работы.



ВНИМАНИЕ!

Получить работу второго уровня отчасти проще, чем поменять одну работу первого на другую. Первое стоит всего одного действия, тогда как второе требует двух действий. Это отражает тот факт, что способный человек всегда может найти способ улучшить свою работу, а вот поиск совсем новой работы — дело хлопотное.

Увлечение. Эти карты отображают главное увлечение героя в текущий момент времени. Обычно хобби требует немедленных затрат и оказывает влияние на доход героя и на изменение его счастья каждый ход. Также увлечение, подобно работе, может иметь требования к уму и/или здоровью.

Страховка. Эти карты отображают добровольное страхование героями своего имущества. Герой, получивший эту карту, будет каждый ход вносить страховой взнос, но, если он потеряет какую-либо материальную ценность, он получит компенсацию от страховой компании.

Пенсия. Эта карта отображает частные пенсионные фонды, в которые герой может вкладывать свои средства. Каждый ход герой будет совершать отчисления в этот пенсионный фонд, а в конце игры он получит значительную сумму.

Вклад. Герой, имеющий значительное богатство, которое не планируется использовать в ближайшие ходы, может получить карту «вклад». Тогда он немедленно теряет часть своего богатства, но каждый ход получает дивиденды. В конце игры он получит сумму вклада обратно.

**ВНИМАНИЕ!**

Несмотря на то что для победы в игре игрокам не требуется накапливать деньги героям, их отсутствие может стать причиной поражения. Особенно это будет важно в конце игры, когда потребуются расплатиться за все еще не закрытые кредиты. Помните, что каждый неотданный кредит приведет к падению общего счастья.

Кредит. Чтобы приобрести материальные ценности или получить услуги, на которые у героя пока не хватает богатства, игроки могут взять герою кредит. Герой немедленно получает указанную в карте «кредит» сумму богатства. Но теперь он будет обязан каждый ход производить выплаты по кредиту, пока не расплатится за него полностью.

Некоторые кредиты являются целевыми. Это значит, что их эффективнее использовать для приобретения определенных материальных ценностей. Обычно это дома (ипотечные кредиты) и машины (автокредиты). Когда игрок разыгрывает такой кредит на героя, он может немедленно приобрести этому герою материальную ценность соответствующего типа, имеющую **такую же или большую стоимость** (доплатив разницу из богатства героя). Покупка материальных ценностей за счет целевого кредита не потребует траты дополнительной карты у игрока. Таким образом, игроки экономят действия и карты.

Игроки также вправе использовать этот кредит для любых целей по обычным правилам.

Конечно, настоящие целевые кредиты нельзя расходовать не на то, для чего они были получены. В рамках игры считается, что, если вы дали кредит герою и не купили на него сразу целевую материальную ценность, этот кредит попросту не был целевым. Указание на карте типа кредита является потенциальной возможностью, но не обязательным условием.

Герой немедленно получает/теряет то, что указано в карте действий, кроме того, что указано как «кон ...». «Кон...» — означает, что герой будет получать или терять указанные параметры в конце хода.

У героя в один момент времени может быть только 1 работа и 1 увлечение. Остальные карты он может получать в неограниченном количестве.

ПРОДАЖА КАРТ МАТЕРИАЛЬНЫХ ЦЕННОСТЕЙ ИЛИ СБРОС КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Игрок может сбросить одну из карт, которые, по его мнению, герою больше не нужны (это может быть материальная ценность, увлечение или работа). **Это требует траты одной из карт действий.** Выберите одну из имеющихся у вас в руке карт действий и положите ее в стопку сброса. Затем уберите одну из карт, имеющихся у героя, в сброс соответствующей колоды.

Если это была карта материальной ценности — герой получает половину ее стоимости, округляя вниз.

Если это была карта «работа 2 уровня», игрок вправе оставить карту «работа 1 уровня», лежащую под ней, или сбросить сразу обе.

**ВНИМАНИЕ!**

Вероятно, игроки обратят внимание на то, что у героев нет иных расходов, кроме покупок и выплат по картам действий. Это объясняется задачей, которую ставит перед собой игра: смоделировать ту часть жизни, в которой более всего используются такие финансовые операции, как кредиты, вклады и страхование. Все расходы героев на жизнь можно считать уже учтенными в их «зарплате». Сумма, которую герои получают, — это «свободные» деньги, остающиеся после обычных расходов. Точно так же карта «пенсия» означает именно дополнительное пенсионное страхование, которое герой может оформить сверх того, что гарантируется государством. Карта «страхование» — добровольное страхование. Обязательное страхование автогражданской ответственности учитывается в самой карте «машина» в виде расхода.

СБРОС И ДОБОР КАРТ

Игрок может сбросить любое число карт действий и добрать на одну карту меньше, чем он сбросил.

Если игрок сбрасывает всего одну карту — он ничего не получает. Тем не менее это тоже можно делать, так как в начале хода игрок будет добирать карты до своего предела карт, и это позволит ему получить больше карт на следующий ход.

Когда все игроки завершили свои действия, ход переходит к следующей фазе.

ПОДСЧЕТ ДОХОДОВ И РАСХОДОВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Рассчитайте для каждого персонажа его доход и расход. Для этого просуммируйте все изменения богатства в графах «кон...» на картах, присоединенных к этому герою. Прибавьте/отнимите результат из его богатства.

Каждый раз, производя выплаты по карте «кредит», отмечайте число выплат маркером. Когда маркер достигнет последней отметки — уберите карту «кредит» в сброс.

Аналогично отмечайте факт выплат по карте «пенсия». Это будет отмечать размер дохода по этой карте при достижении пенсионного возраста.

Отсрочка выплаты. Если персонажу не хватает денег для выплаты по кредиту — игроки могут не выплачивать деньги за кредит в этом ходу. Но это влечет за собой следующие последствия:

- вместо того, чтобы отмечать выплату, уберите одну из выплат, сделанных ранее;
- уменьшите личное счастье героя на 1.

Вы не можете воспользоваться отсрочкой выплаты, если еще ни разу не совершали выплат по этому кредиту.

ПОТЕРЯ РАБОТЫ

Если параметры героя перестали соответствовать условиям его «работы» — герой теряет работу. Это происходит **сразу после того, как он последний раз получит доход за эту работу.**

ПОДСЧЕТ ПРИРОСТА И УБЫЛИ СЧАСТЬЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Рассчитайте для каждого персонажа изменение его личного счастья.

Сначала примените все постоянные эффекты на картах (стоящие в графе «кон...»), находящихся у этого героя.

Затем уменьшите его счастье на разницу между уровнями имеющихся у него материальных ценностей и материальных ценностей из находящихся в линейке материальных ценностей. Например, если у героя есть машина уровня 1, а в линейке предложений машина уровня 3 — счастье героя снижается на 2.

Если у героя нет какой-либо материальной ценности — он теряет счастье в размере максимального уровня этой материальной ценности в линейке материальных ценностей.

Даже если в линейке материальных ценностей какой-то материальной ценности нет при ее отсутствии у героя, он все равно теряет 1 счастье.

Исключение — дома. Если у героя есть дом любого уровня — он не теряет счастье за разницу между имеющимся у него домом и уровнем дома в линейке материальных ценностей. Но по-прежнему теряет ее при отсутствии дома на столько, какой уровень дома есть в линейке материальных ценностей в этот момент.

Материальные ценности X считаются имеющими уровень 1.



ВНИМАНИЕ!

Если счастье уже опустилась до нижней отметки и должно двигаться еще — оно остается на месте, вместо этого движется трек общего счастья.

Каждый раз, когда в игре складывается ситуация, что у героя маркер должен выйти за нижний край любого трека, вместо этого сдвигается маркер на треке общего счастья в сторону поражения. Если же маркер должен выйти за верхний край трека, выше максимума — то ничего не происходит.

ИЗМЕНЕНИЕ ТРЕКА ОБЩЕГО СЧАСТЬЯ

Передвиньте маркер общего счастья согласно счастью каждого героя. Если счастье героя выше отметки 0 — общее счастье движется на 1 вверх. Если ниже — на 1 вниз. При этом неважно, насколько ниже или выше 0 находится счастье героя. Таким образом, максимальное изменение трека общего счастья в этот момент хода может составлять +3 или -3.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Когда все события открыты и закончился последний ход, необходимо провести финальный подсчет. Герои немедленно получают все бонусы к богатству с их карт. Также они получают бонус, указанный в кружке карты «пенсия», где остановился маркер, и возвращают себе все сделанные в ходе игры «вклады».

Затем они должны выплатить полностью все взятые ими кредиты. Помните, что каждое движение трека ниже минимума приводит к падению трека общего счастья. Так, если персонажу не хватило 7 богатства при выплате по кредитам — трек общего счастья опустится на 7 в сторону поражения!

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Если в ходе игры маркер общего счастья выходит за пределы трека в сторону уменьшения — это немедленное поражение.

Игроки выиграют, если после финального подсчета маркер находится в положении выше 0.

Отметьте, насколько сдвинулся маркер относительно начальной позиции. Это будут штрафные или положительные очки игроков.

ПРОВЕДЕНИЕ ТУРНИРОВ

По нашей игре можно проводить турниры, в которых команды будут соревноваться друг с другом. У каждой команды должен быть свой комплект игры. Желательно, чтобы команды были одинаковы по численности участников.

В случае неравных по численности команд команды большего состава должны получить небольшое преимущество (например, побеждать при наборе одинакового числа победных очков).