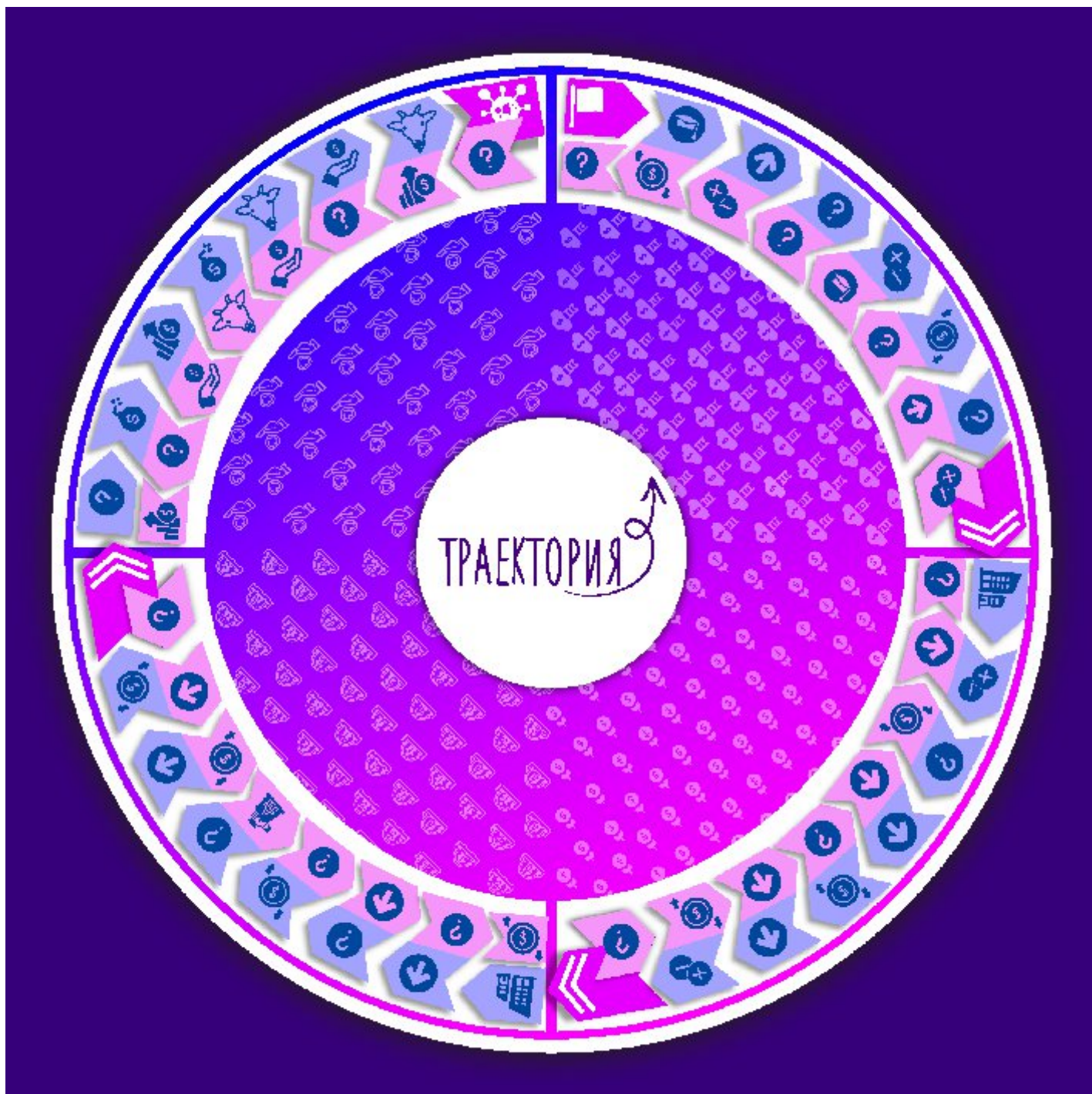


Правила настольной игры «Траектория»



Описание

В комплект игры входит: игровое поле из 4-х секторов с уровнями заданий, идущими по нарастанию сложности, карточки с заданиями, разложенные по цветам, соответствующим каждому сектору, игровые фигурки, фигурки предприятий, игровые деньги, кубик, черновики для ведения подсчетов, карандаш и ручка, песочные часы на полминуты или минуту.

Ход игры

(командный, рекомендуемое количество игроков – 6 человек, кубик бросается по очереди по часовой стрелки, все сложные вопросы обсуждаются командой, но право вытягивать карточку и отвечать на вопрос сохраняется за тем, кто бросил кубик. Такой ход предполагает соревнование команд.)

Индивидуальный: Каждый из 6 игроков играет за себя и конкурирует с соперниками.

Для любого сценария необходим ведущий игры и главный бухгалтер в команде - ведущий подсчеты всех прибылей и расходов

Командам, раздаются черновики, для ведения бюджета и решения задач. Команды выбирают фигурку, которой буду ходить.

Командам раздаётся по 2000 трекеров стартового капитала (если команда сильная, можно предложить блиц-викторину и возможность заработать больше стартового капитала).

Игрок команды кидает кубик и ходит на выпавшее число. На каждой точке поля есть условное обозначение, соответствующее теме карточки. Карточку вслепую выбирает тот, кто бросал кубик. Ведущий зачитывает вопрос, команда совещается и даёт ответ. Если команда совещается больше минуты, ведущий может либо не засчитать ответ, либо установить песочные часы на дополнительное время. Движение осуществляется реверсно – это значит, что каждый сектор команда проходит минимум 3 раза.

Переход на 1 сектора

Первый сектор – это развитие и накопление, здесь предлагается поучиться, подумать и испытать удачу. Все заработанные деньги – актив команды и на первом круге этот актив не облагается налогом.

Если команды уже вложились в развитие, они получают доход с развития (по карточкам при переходе на другой круг).

При переходе с первого сектора осуществляется покупка малого предприятия (это аптека, автомастерская, пекарня или молокозавод), стоимость каждого предприятия обозначена спереди фигурки, а предполагаемая прибыль сзади. У команды есть минута, чтобы решить какое предприятие и каким способом они могут приобрести.

Если команде не хватает заработанных активов, они могут обратиться к ведущему и взять кредит или можно пройти первый обучающий сектор еще раз (такое исключение работает только на первом секторе).

Игровой кредит, предполагает фиксированный процент и составляет +1 тысячи с каждых 5 тысяч займа, можно брать 5, 10, 15 тысяч.

Переход на 2 сектора

Второй сектор позволит игрокам развить свое малое предприятие и попутно познакомиться с особенностями ведения малого бизнеса и прокачать некоторые навыки.

При переходе со 2 сектора игроки получают доход от выбранного предприятия (написан сзади фигурки с предприятием), доход с развития если им выпали соответствующие карточки, минусуют потери с рисков, если они с ними случились. Кроме потерь с рисков при переходе со второго сектора, команда возвращает кредит с процентами, налог с малого бизнеса -1000 трекеров.

Остаток денег плюс стоимость малого предприятия становится активом команды.

Переход на 3 сектор

Третий сектор подразумевает знакомство с крупными предприятиями самарской области и здесь команды должны купить одно из крупных предприятий. Условия такие же – либо использовать активы, если их достаточно, либо взять кредит у ведущего. Решение принимается командой после обсуждения. Командам предлагается приобрести алюминиевый завод, Автоваз, Шоколадную фабрику «Россия». Команды имеют право оставить и развивать свой малый бизнес и при этом купить крупный, если позволяют средства. Двойная выгода, впрочем предполагает двойные риски и двойное налогообложение, о чем ведущий должен предупредить команды, пока они принимают решения.

Команда при переходе на 4й сектор получает доход с предприятия/ий доход с развития (по карточкам при переходе на другой круг), отложенную прибыль с обучения и обновления оборудования 9если выпадали такие карточки.

При переходе от прибыли и заработанных активов команда выплачивает налог:
с малого (если осталось) -1000 трекеров
с крупного -3000 трекеров

Переход на 4 сектор

Четвертый сектор предполагает развитие бизнеса за пределами Самарской области, а так же знакомство с крупными экономическими кластерами нашей области. Здесь по выбранным карточкам осуществляется самостоятельный сценарий, позволяющий резко увеличить прибыль.

При завершении четвертого сектора команды сначала уплачивают налоги и кредиты (если были)

малого -1000 трекеров
с крупного предприятия и его франшиз-4000 трекеров

В конце игры команды подсчитывают чистый доход, оставшийся после всех выплат и компенсации рисков.

Побеждает команда у которой больший доход получен за меньшее время. На этом можно остановить игру, но можно предложить открытый финал и перейти в поле брендинга и продвижения предприятия или бизнеса. Команды могут получить творческое задание на создание брендбука или проект продвижения. Разработка лого, слогана, мерча, соц акции, на А3 или ватмане. На разработку задания дается 20 минут в рамках фестивальной игры или несколько дней в рамках профильных смен.