

ФИНАНСОВАЯ АКАДЕМИЯ



8799



10+



2-4



30-60 МИН.

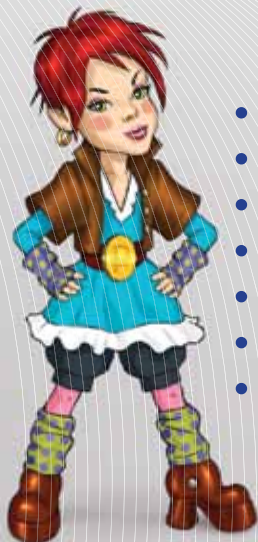
ПРАВИЛА ИГРЫ

Добро пожаловать в увлекательное путешествие во времени по карте финансового мира! Представьте, что вы – менеджер инвестиционного фонда или бизнес-менеджер крупной корпорации, который должен принести прибыль своей компании, в противном случае – понести убытки и быть уволенным.

На протяжении всей игры игроки должны будут активно размещать свои капиталы на финансовых рынках: рынке акций, рынке облигаций, валютном рынке, товарно-сырьевом рынке, рынке недвижимости. На пути игроки столкнутся с различными событиями, которые будут влиять на все пять рынков как положительно, так и отрицательно. Задача игроков – тщательно просчитывать возможности выпадения того или иного события, выбирая наиболее подходящую для себя финансовую стратегию получения прибыли.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

По итогам двух раундов игры набрать наибольшее количество денежного капитала.



СОСТАВ ИГРЫ

- Игровое поле
- Фишки игроков – 4 шт.
- Кубики – 2 шт.
- Банкноты различного номинала – 100 шт.
- Фишки для ставок – 75 шт.
- Фишки постройки – 20 шт.
- Карточки игроков – 4 шт.

- Карточки компании (большие и маленькие) – 36 шт.
- Карточки: «Монстр», «Чудо», «Инструмент» и «Ситуация» – 11 шт.
- Карточки событий – 35 шт.
- Карточки «Фортуна» – 17 шт.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Положите игровое поле в центр стола.

2 Разложите карточки событий лицом вниз на соответствующие по цветам места. Затем необходимо открыть по одной карточке событий из каждой стопки и положить их поверх соответствующих стопок. Благодаря этому игроки смогут оценить степень влияния событий на рынки капитала и делать свои ставки с учетом возможных рисков.

3 Каждый игрок получает фишку и карточку игрока соответствующего цвета и 10 фишек для ставок. Все игроки ставят свои фишки на клетку «Старт».

4 Разложите карточки чудо, монстров, инструментов, ситуаций, фортуны и компании (большие) предусмотренные для них места на игровом поле.

6 «Банкир» выдает каждому игроку по 100 миллионов. Для удобства каждому игроку лучше выдавать: 1 банкноту 50 миллионов, 2 банкноты по 10 миллионов, 5 банкнот по 5 миллионов и 5 банкнот по 1 миллиону.

Теперь все готово, чтобы начать игру.

5 Выберите одного игрока на роль «Банкира». Он будет ответственным за все денежные операции, проведенные во время игры.



ХОД ИГРЫ

Игра «Финансовая академия» состоит из двух раундов:

I раунд игроки передвигаются по карте финансово-го мира, которая состоит из 52 клеток. Путешествуя по карте, игроки сталкиваются с различными реальными событиями прошлого и настоящего либо получают шанс приобрести компанию и по возможности расширяют ее капитал. После взятия каждой карточки игроки подсчитывают свой результат и осуществляют расчет с банком.

II раунд представляет собой финальное сражение между игроками. Каждый игрок сохраняет за собой накопленные в первом раунде денежные капиталы и 5 карточек по выбору. После окончания битвы игрок, набравший наибольшее количество денежного капитала, становится победителем.

ОБАНКРОТИВШИЙСЯ ИГРОК СРАЗУ ПОКИДАЕТ ИГРУ.

Совет: не забывайте, **знание – это сила!** Чтобы получить инвестиционную прибыль и увеличить шансы на победу, необходимо потратить время на подробное изучение и исследование каждой карточки и ее влияния на финансовые рынки.

ПРАВИЛА I РАУНДА

1 Игроки по жребию или по договоренности определяют, кто будет первым игроком. Ход передается по часовой стрелке.

2 Игрок должен просчитывать каждую возможность выпадения той или иной карточки и оценивать степень ее влияния на рынки капиталов. После этого нужно сделать ставки – разделить все фишки между пятью рынками и разместить их на своей карточке игрока.

3 Затем игрок бросает кубики и перемещает свою фигурку на игровом поле на такое количество клеток вперед, какое значение выпало на кубиках.

4 Согласно тому, где остановилась фигурка игрока, необходимо провести определенные действия.

(Смотрите пояснение к I раунду ниже)

5 Когда все карточки событий оказываются у игроков на руках, I раунд игры считается законченным. Игроки сдают все свои карточки компаний обратно в банк за начальную стоимость, тем самым увеличивая свой денежный капитал в начале II раунда.

ПОЯСНЕНИЕ К I РАУНДУ

ЕСЛИ ФИШКА ИГРОКА ОСТАНОВИЛАСЬ НА ОДНОЙ ИЗ КЛЕТОК СОБЫТИЙ



Игрок берет верхнюю **КАРТОЧКУ СОБЫТИЙ** из стопки соответствующего цвета.



Согласно числовым значениям выпавшей карточки и вашим ставкам на карточке игрока совместно с «банкиром»

проводится расчет прибыли или убытков. Игрок сохраняет карточку при себе и раскрывает следующую карточку в этой стопке, чтобы все участники имели возможность сделать новые ставки (перед каждым броском кубика игроки имеют право менять ставки, за исключением выпадения особой карточки ситуации).

ВНИМАНИЕ! Если вам выпадет клетка с карточкой события, которого уже нет в игре, то вы повторно бросаете кубик и перемещаете фигурку игрока. Продолжайте, пока не выпадет другая карта.

ВНИМАНИЕ! Для того чтобы пройти во II раунд, у игроков на руках должно оставаться 5 или менее карточек (не включая карточки компании). Если игрок получает шестую карточку, он обязан отказаться от одной из них по его усмотрению.

ВНИМАНИЕ! Игрокам в ходе I раунда игры нужно учитывать, какие карточки выпадают соперникам, чтобы во II раунде делать соответствующие ставки и быть готовыми отразить нападение.

ПОДСЧЕТ ПРИБЫЛИ ИЛИ УБЫТКОВ

Каждая ставка равна 1 миллиону.

Для подсчета прибылей или убытков игрок должен перемножить значения, указанные на карточке события на количество фишек, поставленных на его карточке игрока, и сложить все результаты.

К примеру, если игроку выпала карточка события «Банкротство банка Lehman Brothers»:

значения карточки:



ставки игрока:



Следовательно подсчет осуществляется следующим образом:

$$(-5) \times 1 + (-3) \times 3 + (-4) \times 2 + (-5) \times 3 + (-5) \times 1 = -5 - 9 - 8 - 15 - 5 = -42.$$

В данном случае результат игрока составляет -42, а в денежном выражении – убыток 42 миллиона. Игрок обязан выплатить деньги банку. Однако в случае положительного результата банк выплачивает прибыль игроку.

ЕСЛИ ФИШКА ИГРОКА ОСТАНОВИЛАСЬ НА КЛЕТКЕ КОМПАНИИ



Игрок может приобрести компанию за 1 миллион, заплатив деньги в банк.

При покупке компании игрок берет себе любую понравившуюся большую и соответствующую малую **КАРТОЧКУ КОМПАНИИ**.



Маленькая карточка остается на игровом поле на той клетке, где была куплена компания, а большая достается игроку как подтверждение того, что эта компания принадлежит ему. Кроме того, игрок получает **1 дополнительную фишку для ставок**, что повышает его возможности и риски его инвестиционных стратегий.

ЕСЛИ ФИШКА ИГРОКА ОСТАНОВИЛАСЬ НА СОБСТВЕННОЙ КОМПАНИИ

Игрок по желанию может начать строительство здания своей компании. Сумма, необходимая для постройки дополнительного здания, – 5 миллионов. Если игрок покупает здание, он получает **1 фишку постройки** и **1 дополнительную фишку для ставок**.



Фишку постройки игрок ставит на клетку своей компании.

ЕСЛИ ФИШКА ИГРОКА ОСТАНОВИЛАСЬ НА КОМПАНИИ СОПЕРНИКА

Обе стороны должны провести переговоры о продаже компании по договоренной цене. Если переговоры завершились удачно, покупатель выплачивает сумму уже бывшему владельцу компании, который передает новому владельцу компании большую карточку компании, здание компании (если таковое имеется) и 1 фишку для ставок. Если в итоге переговоров участники не пришли к компромиссу, игрок обязан выплатить владельцу компании компенсацию в размере 2 миллионов или больше – в зависимости от количества этажей в здании компании.

0 этаж: 2 миллиона $\times 2^0 = 2$ миллиона

1 этаж: 2 миллиона $\times 2^1 = 4$ миллиона

2 этаж: 2 миллиона $\times 2^2 = 8$ миллионов

3 этаж: 2 миллиона $\times 2^3 = 16$ миллионов

4 этаж: 2 миллиона $\times 2^4 = 32$ миллиона

И т.д.

ЕСЛИ ФИШКА ИГРОКА ОСТАНОВИЛАСЬ НА КЛЕТКЕ ФОРТУНЫ



Игрок берет самую верхнюю **КАРТОЧКУ ФОРТУНЫ**, зачитывает ее вслух и и выполняет все указанные на ней действия.



После чего он перемешивает колоду со всеми карточками фортуны.

ЕСЛИ ФИШКА ИГРОКА ОСТАНОВИЛАСЬ НА КЛЕТКЕ СО СЛОВОМ «СТАРТ!»

Игрок получает от банка 100 миллионов.

КАРТОЧКИ: «МОНСТР», «ЧУДО», «СИТУАЦИЯ» И «ИНСТРУМЕНТ» МОГУТ БЫТЬ ПОЛУЧЕНЫ С ПОМОЩЬЮ КАРТОЧЕК «ФОРТУНА».



В I раунде игроку может выпасть одна из вышеперечисленных карточек. Применить эти карточки можно во II раунде.

ПРАВИЛА II РАУНДА

Во II раунде продолжают игру те, кто не обанкротился в I раунде.

1 Во II раунде каждый игрок оставляет при себе 5 карточек, 10 фишек ставок, карточку игрока и весь свой капитал.

2 Игроки с помощью броска кубика определяют, кто будет ходить первым. Но если один из игроков обладает идеальной комбинацией карточек кризисов (смотрите пояснение ко II раунду на стр. 7), в таком случае он может ходить первым. Ход передается по часовой стрелке. Игрок, который ходит на данный момент, называется атакующим игроком.

3 Атакующий игрок имеет возможность выбрать соперника и совершить атаку с помощью карточек событий или комбинаций из нескольких карточек.

Перед объявлением, на кого будет совершаться атака, все игроки имеют право изменить свои ставки на карточке игрока. После этого – нет.

Тот, на кого производится атака, подсчитывает свои прибыли или убытки. Если игрок несет убытки, то он выплачивает их атакующему. В противном случае атакующий обязан выплатить игроку его прибыль.

4 Обанкротившийся игрок сразу покидает игру. Победителем становится тот, у кого останется наибольшее количество денежного капитала.

ПОЯСНЕНИЕ КО II РАУНДУ

АТАКА

Перед началом атаки игрок обязан проанализировать ставки соперников и подсчитать силу атаки по каждому из

них. Затем выложить карточку события, атакуя того, кто представляет для него угрозу, или того, кто понесет больше всех убытков.

ПОДСЧЕТ РЕЗУЛЬТАТА АТАКИ

Как и в I раунде, для подсчета прибыли или убытков игрок должен перемножить значения, указанные на карточке события, которой его атакуют, на количество фишек, поставленных на его карточке игрока, и сложить все результаты.

К примеру, если игрок был атакован карточкой «Банкротство банка Lehman Brothers»:

значения карточки:



ставки игрока:



Следовательно подсчет осуществляется следующим образом:

$$(-5) \times 1 + (-3) \times 3 + (-4) \times 2 + (-5) \times 3 + (-5) \times 1 = -5 - 9 - 8 - 15 - 5 = -42.$$

В данном случае игрок должен выплатить атакующему игроку 42 миллиона. В случае положительного результата атакующий игрок выплачивает прибыль атакованному игроку.

ОТСУТСТВИЕ КАРТОЧЕК-СОБЫТИЙ НА РУКЕ

Если у игрока на руке нет карточек событий, он не может атаковать соперников. Он может только отражать атаки на себя и выплачивать убытки или получать прибыль с этого.

КОМБИНАЦИИ КАРТОЧЕК

Для того чтобы нанести больше убытков своему сопернику, можно использовать комбинацию карточек. Комбинация состоит из 1 карточки события и 1-3 **карточек монстров** и/или **1 карточки ситуации**. Главное помнить: атака невозможна без карточки события.

Карточка монстра увеличивает силу атаки в 2, 3 или 5 раз, в зависимости от того, что указано на этой карточке. Если игрок комбинирует сразу несколько карточек монстров, то сила монстров складывается.

Карточка ситуации позволяет производить атаку сразу на всех соперников одновременно.

Пример:



Игрок был атакован карточкой «Банкротство банка Lehman Brothers»:

значения карточки:



ставки игрока:



Следовательно, подсчет осуществляется следующим образом:

$$(-5) \times 1 + (-3) \times 3 + (-4) \times 2 + (-5) \times 3 + (-5) \times 1 = -5 - 9 - 8 - 15 - 5 = -42.$$

Но так как в комбинации присутствуют 2 карточки монстров, их сила складывается и результат умножается на атаку. То есть:

$$-42 \times (2+3) = -210 \text{ миллионов.}$$

Так как в комбинации присутствовала карточка ситуации, то атака проводилась по всем игрокам, поэтому все игроки подсчитывают результаты атаки на них, учитывая свои ставки, и выплачивают получившуюся сумму атакующему игроку.

ИДЕАЛЬНАЯ КОМБИНАЦИЯ



Идеальной комбинацией карточек называется комбинация, в которой присутствуют следующие карточки: 1 любая карточка события, 1 любая карточка ситуации и 3 карточки монстров. При идеальной комбинации игрок получает право без очереди атаковать сразу всех игроков. Причем сила атаки всех монстров в таком случае не складывается, а перемножается. То есть сила атаки монстров будет равна: $2 \times 3 \times 5 = 30$.

КАРТОЧКА «ЧУДО» И «ИНСТРУМЕНТ»



Эти карточки можно использовать как ответное действие, обороняясь от финансовых рисков и карточек монстра.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только во II раунде все игроки разыграли все свои карточки событий, игра заканчивается. Побеждает игрок, накопивший самый большой капитал.