

# настольный экономический бизнес-тренажер ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК ОЛИГАРХА



## БЫСТРЫЙ СТАРТ: КАК ИГРАТЬ?

1. Откройте коробку.
2. Достаньте игровое поле и положите в центр стола.
3. Прочитайте вслух всем игрокам вводную статью «**ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК**» на странице 2, если они не знают этого термина.
4. Достаньте игровые карточки (17 стопок, подробнее – в статье «**ОПИСАНИЕ СТОПОК КАРТ**» на странице 5). Перетасуйте каждую колоду.
5. Разложите стопки на свободном участке стола рубашками вверх согласно уровням, указанным на них, как на примере:



6. Раздайте участникам игры карандаши и бланки игрока.
7. Пусть игроки выберут свой цвет игровой фишки. Говорят, любимый цвет помогает выиграть и быстрее достичь поставленной цели.
8. Подготовьте два кубика.
9. Выдайте игроку, который считает лучше всех, бланк рынка: он будет вести общий учет изменения цен. Пусть он бросит кубик один раз. Выпавшая цифра покажет ранг\* стартовых условий – цен на активы на бирже – из таблицы ниже. Цифры соответствующего ранга игрок, ведущий общий учет, переносит в бланк рынка.

| Актив: | КМ    | ЛТ    | СТ    | ТСМК   | ГНДП   | НГ    | БК    | Индекс |
|--------|-------|-------|-------|--------|--------|-------|-------|--------|
| Ранг:  | Акция | Акция | Акция | Ваучер | Ваучер | Акция | Акция | ПИФ    |
| 1      | 15    | 10    | 68    | 380    | 0      | 1 200 | 0     | 275    |
| 2      | 20    | 20    | 45    | 330    | 1 200  | 800   | 1 000 | 490    |
| 3      | 25    | 35    | 75    | 380    | 1 000  | 1 100 | 1 200 | 545    |
| 4      | 35    | 50    | 80    | 450    | 1 400  | 1 200 | 1 200 | 630    |
| 5      | 50    | 60    | 95    | 550    | 2 200  | 1 350 | 2 500 | 970    |
| 6      | 60    | 60    | 100   | 680    | 3 800  | 1 550 | 3 600 | 1 400  |
| Hard   | 0     | 0     | 0     | 2000   | 4500   | 0     | 0     | 0      |

**ПРИМЕР:** на кубике выпало 5. Игрок, ведущий учет, выбирает строку 5 и заносит ее значения в бланк:

| КМ | ЛТ | СТ | ТСМК | ГНДП  | НГ    | БК    | Индекс |
|----|----|----|------|-------|-------|-------|--------|
| 50 | 60 | 95 | 550  | 2 200 | 1 350 | 2 500 | 970    |

Указанные значения являются стартовыми для активов. Впоследствии при каждом изменении цены активов на рынке этот игрок должен вносить изменения в общую таблицу на бланке рынка.

**\* Условие «Hard»** – для опытных игроков. Согласно ему, рынок находится в зачаточном состоянии и многих акций еще просто нет. При первом упоминании в игре они появляются на рынке и вносятся в таблицу.

10. Пусть каждый игрок (начиная с того, кто ведет бланк рынка, и далее по кругу по часовой стрелке) бросит один кубик один раз. Выпавшая цифра покажет ранг профессии игрока – от 1 до 6. Из полученного ранга участник выбирает себе профессию по желанию и вносит в отчет данные. Выбирают профессию также по кругу.

Выбранная профессия считается занятой и свободных вакансий в данном ранге становится меньше. Если в данном ранге все профессии уже заняты или если они не устраивают игрока, он может взять профессию из ранга ниже. Профессию из ранга выше выброшенного брать нельзя. После выбора профессии игрок заносит данные о своих доходах (первоначально это только зарплата), расходах (быт и жилье) и о своем денежном потоке из таблицы ниже в свой бланк игрока:

|        | Области                         | Свободные вакансии (по одной)                         | Доходы | Расходы                  | Денежный поток |
|--------|---------------------------------|-------------------------------------------------------|--------|--------------------------|----------------|
| Ранг 1 | Рабочие профессии               | Сантехник<br>Строитель<br>Водитель                    | 700    | Быт 200<br>Жилье 300     | 200            |
| Ранг 2 | Бюджетники                      | Ученый<br>Учитель<br>Врач                             | 1 200  | Быт 400<br>Жилье 500     | 300            |
| Ранг 3 | Служащие и чиновники            | Полицейский<br>Аудитор<br>Бухгалтер                   | 1 700  | Быт 500<br>Жилье 700     | 500            |
| Ранг 4 | Менеджеры среднего звена        | Начальник отдела<br>Инженер<br>Технолог               | 3 500  | Быт 1 200<br>Жилье 1 500 | 800            |
| Ранг 5 | Высокотехнологические профессии | Программист<br>Бизнес-аналитик<br>Креативный дизайнер | 4 500  | Быт 2 000<br>Жилье 1 500 | 1 000          |
| Ранг 6 | ТОП-менеджмент                  | Директор<br>Маркетолог<br>HR-менеджер                 | 6 000  | Быт 3 000<br>Жилье 1 500 | 1 500          |

**ПРИМЕР.** Игрок получил профессию врача и внес в свой отчет:

| СОБРАННЫЕ ЖЕТОНЫ                  |          |          | АКТИВНЫЙ ДОХОД<br>ЗАРПЛАТА <b>врач</b> |  | АКТИВ                         | СТОИМОСТЬ | КРЕДИТ | ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК |
|-----------------------------------|----------|----------|----------------------------------------|--|-------------------------------|-----------|--------|----------------|
| СИЛА                              | КУЛЬТУРА | ПОЛИТИКА | <b>1 200</b>                           |  |                               |           |        |                |
| ОТЧЕТ О ДВИЖЕНИИ ДЕНЕЖНЫХ СРЕДСТВ |          |          | ПАССИВНЫЙ ДОХОД                        |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | ДЕПОЗИТ                                |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | НЕДВИЖИМОСТЬ                           |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | БИЗНЕС                                 |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | АКЦИИ                                  |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  |                               |           |        |                |
| ДОЛГОВЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА            |          |          | РАСХОДЫ                                |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | БЫТ <b>400</b>                         |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | ЖИЛЬЕ <b>500</b>                       |  | АКЦИИ, ЦЕННЫЕ БУМАГИ, ОПЦИОНЫ |           |        |                |
|                                   |          |          | КРЕДИТ                                 |  | КМ                            |           |        |                |
|                                   |          |          | ДЕТИ (1)                               |  | ЛТ                            |           |        |                |
| СЧЕТЧИК ХОДОВ / МЕСЯЦЕВ / КРУГОВ  |          |          |                                        |  | СТ                            |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  | ТСМК                          |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  | ГНДП                          |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  | НГ                            |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  | БК                            |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  | ГФ                            |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  | ИНДЕКС                        |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                                        |  |                               |           |        |                |

Обратите внимание, что на старте у каждого игрока по условиям игры уже есть супруг(а) и один ребенок. Расходы на них уже включены в графу «Быт» в бланке игрока. В ходе игры семейный статус игрока может измениться, количество детей – увеличиться. Дети болеют, взрослеют, учатся, что может как стать причиной дополнительных расходов, так и сократить затраты после того, как дети покинут родительский дом.

Все изменения будут в дальнейшем вестись игроками безналичным расчетом на данном бланке. Подробное описание читайте в разделе «**БЛАНК ИГРОКА**» на стр. 7.

11. Пусть каждый игрок бросит один раз 2 кубика, чтобы определить размер стартового капитала. Выпавшее число он умножает на свой ежемесячный денежный поток. Полученная сумма вносится в графу «Отчет о движении денежных средств» в бланке игрока. Это деньги на счете игрока. Та сумма, с которой игрок начинает игру, – это сэкономленные прежде за некоторое время до начала игры деньги. В дальнейшем все расчеты в игре ведутся в безналичном виде в этой графе.
12. Приготовьте ластик и точилку – они могут пригодиться в ходе игры. Вас ждет большое количество изменений на рынке и в Вашем бланке.
13. Прочитайте всем присутствующим статью «**ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ**» на странице 3 (если нужно), где подробно рассказывает про все секторы каждой из 4 дорожек игрового поля. Для ускорения игры этот пункт можно пропустить и рассказывать игрокам, что нужно делать, уже непосредственно в процессе игры при попадании на соответствующую клетку. Процесс перехода на другой уровень также разъяснен в статье «Описание игрового поля».
14. Пусть все игроки бросят кубик по одному разу. Наибольшая выпавшая цифра определит того, кто сделает первый ход. Далее игроки ходят друг за другом по часовой стрелке.
15. Поставьте все фишки игроков на клетку «Банк» уровня «Наемный работник» с надписью «Старт». Это самый первый день Вашей игры, в который все уже получили свою последнюю заработную плату, выплатили из нее расходы и сняли накопления, чтобы начать инвестировать.
16. Перед началом игры участники могут взять в банке кредиты и внести их в свои отчеты, чтобы иметь необходимые средства на осуществление инвестиционных проектов. Подробнее о кредитах – в статье «**БАНКОВСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ**» на странице 10.

17. Теперь бросайте один кубик (начиная с первого ходящего) и двигайтесь по часовой стрелке по кругу по первой дорожке (уровень «Наемный работник»), открывайте карточки из соответствующих стопок и инвестируйте. Движение на всех уровнях осуществляется с помощью одного кубика, кроме исключений и специальных возможностей.
18. Игрок, который ходит первым, бросает один кубик и передвигается на количество клеток, соответствующее выпавшей цифре. Игрок СЛЕВА зачитывает для него карточку из нужной или выбранной стопки. Это важно! В карточке может содержаться условие, при котором читающий играет роль посредника, брокера или риелтора и может заработать на посреднических услугах.
19. Ходивший игрок выслушивает информацию (не давайте ему карточку в руки, пока он не заплатит задаток!). На принятие решения о покупке отводится не больше 30 секунд. Если игрок не может позволить себе приобрести актив, он может отказаться от предложения либо перепродать сделку кому-то из других игроков.
20. На осуществление сделки игроками давайте не больше 2 минут.
21. При покупке ходивший вносит купленный актив себе в бланк (смотрите статью «**БЛАНК ИГРОКА**» на стр. 7) и списывает деньги из графы «Отчет о движении денежных средств».
22. При покупке активов в кредит игрок обязан иметь наличные средства для внесения первого взноса (смотрите статью «**КРЕДИТ НА ПРИОБРЕТЕНИЕ НЕДВИЖИМОСТИ И ПРОЧИХ АКТИВОВ**» на стр. 10).
23. Игрок СПРАВА от ходившего контролирует расход средств и правильность внесения информации в бланк игрока. Он является аудитором игрока (правила аудита читайте в статье «**АУДИТ**» на стр. 8).
24. Пока первый ходивший вносит изменения в свой бланк после хода, игрок справа от него проверяет его действия, а игрок слева делает следующий ход.
25. Вот и все основные правила! Вперед – к богатству и другим достижениям!

(если что-то непонятно – прочитайте еще раз либо изучите «**СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ**» на странице 14 или раздел «**FAQ**» на сайте игры)

## Подробные правила

### ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК

Чтобы понять, что такое денежный поток, сначала нужно изучить следующие термины.

**АКТИВ** – в бизнес-тренажере это все то, что приносит Вам деньги независимо от того, работаете Вы или нет. При изменении экономической ситуации Ваш актив легко может превратиться в **ПАССИВ** – все то, что приводит к росту Ваших расходов независимо от того, работаете Вы или нет.

**АКТИВНЫЙ ДОХОД** – это все денежные средства, которые Вы лично зарабатываете в определенный промежуток времени, затрачивая свое время и силы. Если Вы болеете либо сидите без работы, активный доход прекращается. Для получения активных доходов человеку нужно тратить много времени.

**ПАССИВНЫЙ ДОХОД** – это доход, который Вы получаете не занимаясь трудовой деятельностью лично. Это деньги, приходящие на Ваш счет в виде процентов от вкладов, выплат арендаторов, дивидендов от акций и бизнеса. Если Вы создали источник пассивного дохода, Вы будете получать деньги независимо от того, работаете Вы или нет.

**ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ПАССИВНЫЙ ДОХОД** возникает в случае увеличения расходной части Вашего актива, например из-за изменения законодательства или воздействия конкурентов. Эти расходы не являются Вашими личными и не записываются в графу «Расходы» бланка игрока.

**ОБЩИЙ ДОХОД** – это сумма всех Ваших активных доходов (зарплата, сторонние заработки, подработки и т.п.) и всех Ваших пассивных доходов (проценты от вложений, арендные выплаты, авторские гонорары и т.п.).

**ОБЩИЙ РАСХОД** – это все ваши личные затраты за определенный промежуток времени: выплаты по кредитам, траты на детей, питание, быт, а также производственные затраты и т.п.

**ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК** – это разница между всеми Вашими доходами (активными и пассивными), то есть деньгами, поступающими на Ваш счет, и всеми Вашими расходами, то есть деньгами, которые Вы тратите, за определенный временной период. В бизнес-тренажере «Денежный Поток Олигарха» принят за стандарт **Ежемесячный денежный поток**.

Денежный поток является определяющим фактором Вашего финансового положения и анализа выгоды от большинства сделок в игре. У многих активов в игре есть собственный денежный поток, указанный в карточке. Следует понимать, что в карточках активов представлена сокращенная версия отчета о движении денежных средств самого актива. Вы увидите только результирующий денежный поток и не увидите всех расходов предприятия: коммунальные, арендные, эксплуатационные, амортизационные, налоговые. Это сделано специально для облегчения процесса игры.

### ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ БИЗНЕС-ТРЕНАЖЕРА «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК ОЛИГАРХА»

Общая цель данного учебно-развлекательного пособия достаточно размыта, так как невозможно предугадать желания, мечты и цели каждого человека, который сядет в него играть. Однако в общих чертах она звучит так: постоянно увеличивающееся с помощью бизнес-тренажера «Денежный Поток Олигарха» количество экономически активного и финансово грамотного населения.

#### Задачи тренажера:

- Дать группе до 10 человек возможность в течение пяти игровых часов прожить виртуальную жизнь на территории новообразованного государства – бывшей союзной республики;
- стимулировать участников построить свои бизнес-империи или развить индивидуальные предприятия, построить карьеры одним из предоставленных способов и заработать капитал;
- обучить участников различным способам инвестирования и дать возможность опробовать их;

- сформировать у каждого участника понимание степени инвестиционного риска, на которую он может пойти для достижения собственных целей;
- мотивировать участников;
- повысить финансовую грамотность игроков, дав им возможность изучить финансово-экономические термины и простейшие системы бухгалтерского учета.

Для более эффективной работы с тренажером мы предлагаем игрокам перед началом каждой игры ставить собственные цели и стремиться достичь их за время игры всеми возможными способами.

Удобно ставить цели с помощью критериев **SMART**:

- **Specific** – конкретная, определенная. Цель «немедленно нажимать кнопку» не является четкой; альтернативой будет «нажимать на кнопку в течение 1 секунды».
- **Measurable** – измеримая. Цель должна подразумевать количественную измеримость результата. «Кнопка должна быть нажата 180 раз».
- **Achievable** – достижимая. Цель должна быть выполнимой для конкретного исполнителя. «Кнопка всегда находится рядом со мной».
- **Relevant** – соответствующая контексту. Достижение цели должно быть обеспечено ресурсами и не противоречить условиям. «Это не кнопка самоуничтожения. Я могу нажимать ее спокойно и получать прибыль».
- **Timed/Time-bounded** – привязанная к точке/интервалу времени. Нет привязки – нет цели (есть мечты). «Задание по нажиманию кнопки должно быть выполнено к 16.00».

#### ПРИМЕРЫ ИГРОВЫХ ЦЕЛЕЙ:

- Перейти на уровень «Крупный бизнес» за один игровой час, купить не менее трех крупных бизнесов и построить свой холдинг с оценочной стоимостью более 2 000 000 долларов.
- Собрать 10 жетонов культуры, получить Нобелевскую премию за три игровых часа и победить в игре за счет Культурного доминирования.
- За 5 часов создать капитал в 500 000 000\$.

Для достижения своих целей Вам предстоит разработать ПЛАН действий, чтобы понять, как достичь желаемого результата в указанный срок. Самый простой и распространенный вариант – пройти поэтапно все четыре уровня игры и добиться доминирования в одной из областей жизни общества. В этом плане есть всего 4 цели и небольшой набор задач для каждой из них.

Приводим пример простейшего плана:

### План победы в бизнес-тренажере «Денежный Поток Олигарха»:

#### 1) Уровень I. «Наемный работник»

**Цель:** покинуть первый уровень игры и комфортно и защищенно перейти на второй.

##### Задачи:

- Создать подушку безопасности (превышающую ежемесячные расходы в 10 раз).
- Накопить стартовый капитал не менее 15 000\$.
- Безболезненно уволиться и перейти на уровень «Свое дело».

**ПРИМЕР:** если Ваши общие расходы составляют 3 620\$ в месяц, то для выхода на уровень «Свое дело» Вам следует запастись суммой не менее чем в 36 200\$, чтобы в течение 10 месяцев не опасаться банкротства, и еще минимум 15 000\$ на организацию малого предприятия.

#### 2) Уровень II. «Свое дело»

**Цель:** покинуть второй уровень, сформировав пассивный доход, минимум в два раза превышающий общие расходы.

##### Задачи:

- Нарастить стартовый капитал.
- Основать или купить предприятие малого бизнеса.
- Создать несколько независимых источников пассивного дохода.
- Увеличить подушку безопасности.
- Добиться такого роста пассивного дохода, чтобы за его счет минимум в два раза перекрывать все расходы.
- Перейти на уровень «Крупный бизнес».
- Получить при переходе на уровень «Крупный бизнес» государственную субсидию в 10 раз больше пассивного дохода.

**ПРИМЕР:** если Ваши общие расходы составляют 3 620\$ в месяц, то для выхода на уровень «Крупный бизнес» Вам необходимо иметь пассивный доход в размере 7 240\$ в месяц. При выходе на третий уровень Вы получите субсидию в 72 400\$.

#### 3) Уровень III. «Крупный бизнес»

**Цель:** одержать победу над другими игроками, первым выполнив минимальные условия выигрыша.

##### Задачи:

- Первым из игроков создать пассивный доход, в 10 раз превышающий все Ваши расходы.
- Первым из игроков накопить на лицевом счете 1 000 000\$.
- Создать группу компаний, которая позволит существенно увеличить Ваш денежный поток и нарастить Ваш капитал для четвертого уровня.

**ПРИМЕР:** если Ваши общие расходы составляют 3 620\$ в месяц, то для победы в игре Вам необходимо иметь пассивный доход в размере 36 200\$ в месяц, а на Вашем счете должна лежать сумма 1 000 000\$.

#### 4) Уровень IV. «Путь Олигарха»

**Цель:** одержать победу над другими игроками, выполнив максимальные условия выигрыша и добившись тотального доминирования в одной из областей жизни общества.

##### Задачи:

- Инвестировать средства в политику, экономику и культуру.
- Создавать крупные корпорации.
- Проворачивать многомиллионные сделки.
- Стать абсолютным победителем, первым выполнив одно из условий:
  1. Вы будете признаны «**Финансовым Королем**» этой страны и первым Олигархом, если первым соберете на лицевом счете 100 000 000\$;
  2. Вы можете одержать «**Политическую победу**», первым собрав 10 жетонов Политики и став Президентом этой страны;
  3. Вы можете одержать «**Культурную победу**», первым собрав 10 жетонов Культуры и получив Нобелевскую Премию;
  4. Вы можете совершить «**Военный переворот**», первым собрав 10 жетонов Силы и став Диктатором этой страны;
  5. Вы можете одержать Победу, став «**Влиятельной фигурой**», первым собрав по 5 жетонов Силы, Культуры и Политики и накопив на своем счете 10 000 000\$.

## ОПИСАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Игровое поле состоит из 4 круговых дорожек, каждая из которых представляет один из уровней инвестирования (т.н. «квадрант денежного потока»).

#### ПЕРВЫЙ УРОВЕНЬ – «НАЕМНЫЙ РАБОТНИК»

Самое большое внешнее кольцо, имеющее 24 сектора. Каждый игрок начинает движение по нему как служащий, имеющий семью, работу и зарплату. Соответственно, у него меньше всего возможностей для создания и ведения бизнеса. Основную часть времени он вынужден уделять работе и своей личной жизни. Соответствующие секторы занимают большую часть этой дорожки.

Задача игрока на первом уровне – создать Финансовую Подушку Безопасности, Пассивный Доход и запас капитала для открытия Своего дела.

Чтобы перейти на вторую дорожку, нужно получить дополнительное свободное время или уволиться. Получить свободное время можно поднимаясь по карьерной лестнице на работе либо благодаря выпавшей карточке.

#### Клетка «Банк»

Проходя ее либо становясь на нее, игрок получает свой ежемесячный денежный поток или оплачивает расходы, если его доходы их не покрывают. Причитающиеся суммы вносятся в графу «Отчет о движении денежных средств». Также на этой клетке игрок имеет право открыть депозит под 12% годовых, положив на него суммы, кратные 1000\$, или торговать акциями ПИФ «Индекс» по текущей рыночной цене. Если игрок остановился на этой клетке, зачитывается карточка из стопки «Рынок – общие новости».

На клетке «Банк» со стрелкой вверх игрок может перейти на второй уровень игры. Покинуть первый уровень можно только уволившись. Расходы на втором уровне придется оплачивать самостоятельно.

#### Клетка «Шанс»

На ней игрок выбирает одну карточку из одной из трех стопок: «Случайный заработок», «Дешевая недвижимость», «Валютно-Фондовый рынок», исходя из своих финансовых возможностей и предпочтений по инвестированию. У него есть 30 секунд на принятие решения и 2 минуты на поиск средств. После совершения сделки обязательно зачитывается карточка из стопки «Рынок – Общие новости».

#### Клетка «Работа»

На ней игроку зачитывается информация из стопки «Работа» о происшествии на предприятии, где он работает. Эта информация может не касаться уволенных и индивидуальных предпринимателей, дистрибьюторов компаний сетевого маркетинга, не имеющих основного места работы (работающих не по специальности).

#### Клетка «Личная жизнь»

На ней игроку зачитывается информация о происшествии в его собственной жизни, быту, отношениях, семье из стопки «Личная жизнь». Эта карточка обязательна к исполнению (если нет освобождающих условий). Игрок, не выполнивший требований карточки, не имеет права ходить дальше.

### ВТОРОЙ УРОВЕНЬ – «СВОЕ ДЕЛО»

Покинуть этот уровень можно только создав пассивный доход, в два раза превышающий расходы. Чтобы попасть сюда, придется уволиться. Перейти сюда можно только через клетку «Банк» первого уровня со стрелкой вверх на первом уровне. Если игрок остановился на этой клетке, зачитывается карточка из стопки «Рынок – Общие новости».

На втором уровне задачей игрока станет создание Пассивного Дохода, в 2 раза превышающего его расходы.

#### Клетка «Шанс»

Возможности игрока существенно расширяются. Теперь он может:

- выбрать одну карточку из одной из трех стопок уровня «Свое дело» – «Крупная недвижимость», «Пассивный доход» или «Срочный рынок»;
- или выбрать одну карточку из одной из трех стопок уровня «Наемный работник» – «Случайный заработок», «Дешевая недвижимость», «Валютно-Фондовый рынок».

У него есть 30 секунд на принятие решения и 2 минуты на поиск средств. После совершения сделки обязательно зачитывается карточка из стопки «Рынок – Общие новости».

#### Клетка «Свое дело»

На ней игроку зачитывается информация о возможности заняться предпринимательством, открыть либо купить малый бизнес из стопки «Свое дело».

#### Клетка «Личная жизнь»

На ней игроку зачитывается информация о происшествии в его собственной жизни, быту, отношениях, семье из стопки «Личная жизнь», причем условия выполняются с учетом второго уровня игры: здесь расходы по этой карточке удваиваются. Карточка обязательна к исполнению (если нет освобождающих условий). Игрок, не выполнивший требований карточки, не имеет права ходить дальше.

### ТРЕТИЙ УРОВЕНЬ – «КРУПНЫЙ БИЗНЕС»

Перейти на третий уровень можно только сформировав Пассивный доход, в 2 раза превышающий расходы. При этом можно вернуться и обратно, если Пассивный доход уменьшится. Аудиторы обязаны следить за соблюдением этого требования.

При достижении целевого пассивного дохода игрок получает разовую поддержку от Государственного инвестиционного фонда. Размер субсидии в 10 раз превышает созданный игроком пассивный доход. Эти деньги выданы в виде беспроцентного невозвратного кредита. Они вернутся государству в виде налогов и выплат от созданных рабочих мест. Возвращать субсидию не нужно.

Если на третьем уровне пассивный доход игрока падает меньше отметки «в два раза выше расходов», игрок немедленно возвращается на уровень «Наемный работник». Чтобы вновь оказаться на третьем уровне, ему сначала придется вернуть выданную ранее государственную субсидию. При повторном выходе на третий уровень государственная субсидия более не выдается.

Задачей игрока на уровне «Крупный бизнес» является создание избыточной финансовой массы и устойчиво растущего Пассивного дохода для последующего достижения одного из победных условий.

#### Клетка «Крупный бизнес»

На ней игроку зачитывается информация о возможности открыть либо купить крупный бизнес из стопки «Крупный бизнес». После сделки обязательно зачитывается карточка «Рынок – Новости крупного бизнеса». Если все крупные бизнесы распроданы либо карточки уже вышли (считается, что на рынке больше нет предложений), можно зачитать карточку из стопки «Свое дело» предыдущего уровня. Если и те карточки вышли из игры, зачитывается карточка из любых стопок клетки «Шанс».

#### Клетка «Шанс»

Игрок может:

- выбрать одну карточку из одной из трех стопок уровня «Свое дело» – «Крупная недвижимость», «Пассивный доход» или «Срочный рынок»;
- выбрать одну карточку из одной из трех стопок уровня «Наемный работник» – «Случайный заработок», «Дешевая недвижимость», «Валютно-Фондовый рынок».

У него есть 30 секунд на принятие решения и 2 минуты на поиск средств. После совершения сделки обязательно зачитывается карточка из стопки «Рынок – Общие новости» либо из стопки «Рынок – Новости крупного бизнеса» по желанию ходившего игрока, находящегося на третьем уровне.

Если этот игрок с третьего уровня решил временно перейти на второй уровень, для него на клетке «Шанс» после сделки также зачитывается на выбор карточка из стопки «Рынок – Общие новости» либо из стопки «Рынок – Новости крупного бизнеса».

#### Клетка «Роскошь»

На ней игроку зачитывается информация о возможности купить предметы роскоши, культурные шедевры либо инвестировать в особенно полезные инициативы из стопки «Роскошь и антиквариат».

#### Клетка «Личная жизнь»

На ней игроку зачитывается информация о происшествии в его собственной жизни, быту, отношениях, семье из стопки «Личная жизнь», причем ее условия выполняются с учетом третьего уровня игры: здесь расходы по этой карточке утраиваются. Эта карточка обязательна к исполнению (если нет освобождающих условий). Игрок, не выполнивший требований карточки, не имеет права ходить дальше.

#### Клетка «Банк»

Перейти на четвертый уровень игрок может в любой момент через клетку «Банк» третьего уровня со стрелкой вверх, поменяв направление движения. Если игрок остановился на этой клетке, он кидает кубик и узнает новости о своем бизнесе. Если на кубике выпадает от 1 до 3 – зачитывается карточка из стопки «Проблемы бизнеса», если выпадает от 4 до 6 – зачитывается карточка из стопки «Рынок – Общие новости» или из стопки «Рынок – Новости Крупного бизнеса» по выбору ходившего.

### ЧЕТВЕРТЫЙ УРОВЕНЬ – «ПУТЬ ОЛИГАРХА»

Сюда игроки входят исключительно с целью инвестирования в определенные области: игрок может тянуть карточку из стопки «Финансы» на клетке «Финансы», из стопок «Политика» и «Культура» – на соответствующих клетках.

Всего три клетки этого уровня дают шанс победить несколькими способами:

1. Вы можете стать абсолютным победителем, первым собрав 100 000 000\$ наличными. Вы будете признаны **«Финансовым Королем»** этой страны и первым Олигархом.
2. Вы можете одержать **«Политическую победу»**, первым собрав 10 жетонов Политики и став Президентом этой страны.
3. Вы можете одержать **«Культурную победу»**, первым собрав 10 жетонов Культуры и получив Нобелевскую Премию.
4. Вы можете совершить **«Военный переворот»**, первым собрав 10 жетонов Силы и став Диктатором этой страны.
5. Уравновешенная победа – **«Влиятельная фигура»**. Им можно стать, первым собрав по 5 жетонов Силы, Культуры и Политики и накопив на своем счете 10 000 000\$.

В условиях ограниченного времени побеждает тот, кто наберет больше денег и жетонов. За ним признается «условная» Победа.

После любой сделки на уровне «Путь Олигарха» обязательно зачитывается карточка из стопки «Рынок – Общие новости».

Если на четвертом уровне в любой из стопок «Политика», «Финансы» или «Культура» закончились (распроданы) карточки, то на этих клетках игрок четвертого уровня имеет право открыть одну карточку из одной любой стопки, подходящей к клеткам «Шанс» всех уровней или «Крупный бизнес» на выбор ходившего:

- «Крупный бизнес»;
- «Крупная недвижимость»;
- «Дешевая недвижимость»;
- «Пассивный доход»;
- «Срочный рынок»;
- «Валютно-Фондовый рынок»;
- «Случайный заработок».

## ОПИСАНИЕ СТОПОК КАРТ

Все ситуации в игре распределены в 17 стопках карточек разного цвета. Разложите стопки пирамидой по уровням:

- |                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Уровень IV</b><br><b>«Путь Олигарха»</b>   | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Финансы. 20 ситуационных карточек</li><li>○ Политика. 20 ситуационных карточек</li><li>○ Культура. 20 ситуационных карточек</li></ul>                                                                                                                           |
| <b>Уровень III</b><br><b>«Крупный бизнес»</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Крупный бизнес. 20 ситуационных карточек</li><li>○ Роскошь. 20 ситуационных карточек</li><li>○ Проблемы бизнеса. 20 ситуационных карточек</li><li>○ Новости крупного бизнеса. 30 ситуационных карточек</li></ul>                                                |
| <b>Уровень II</b><br><b>«Свое дело»</b>       | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Крупная недвижимость. 20 ситуационных карточек</li><li>○ Пассивный доход. 20 ситуационных карточек</li><li>○ Срочный рынок. 20 ситуационных карточек</li><li>○ Свое дело. 30 ситуационных карточек</li><li>○ Общие новости. 80 ситуационных карточек</li></ul>  |
| <b>Уровень I</b><br><b>«Наемный работник»</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>○ Случайный заработок. 30 ситуационных карточек</li><li>○ Дешевая недвижимость. 20 ситуационных карточек</li><li>○ Фондовый рынок. 60 ситуационных карточек</li><li>○ Работа. 30 ситуационных карточек</li><li>○ Личная Жизнь. 40 ситуационных карточек</li></ul> |

### «РАБОТА»

На уровне «Наемный работник» большую часть времени у человека занимают работа и личная жизнь. Эти два обстоятельства сильно взаимосвязаны и максимально влияют на поиск возможностей для инвестирования и приращения капитала. У наемного работника остается слишком мало времени для поиска выгодных вложений.

В стопке «Работа» – как неприятности, так и приятные бонусы: премии, возможности карьерного роста, обучение. Можно воспользоваться этой стопкой для построения устойчивой карьеры и заработать свой первый миллион, став ТОП-менеджером. Но бойтесь увольнений!

### «ЛИЧНАЯ ЖИЗНЬ»

Быт, семья, дети – это то, что будет периодически отвлекать игроков от процесса построения безбедного будущего. Семье придется уделять время, тратить некоторые суммы на отдых и развлечения, а также на собственное жилье.

Именно в этой стопке Вас ожидает самое радостное событие! Рождение ребенка! Но помните: после появления в семье очередного ребенка в течение 4 кругов у Вас не родится следующий, так как необходимо время, чтобы забеременеть и выносить еще одного ребенка. После рождения малыша занесите в графу «Счетчик ходов, месяцев, кругов» (смотри статью «БЛАНК ИГРОКА» на странице 7) цифру 3 и меняйте ее с каждым пройденным кругом.

### «СЛУЧАЙНЫЙ ЗАРАБОТОК»

Наиболее вероятный способ для наемного сотрудника прирастить свой стартовый капитал – это найти дополнительную работу или случайный заработок. Эта стопка содержит очень много способов: от халтуры и приработка по специальности до оказания посреднических услуг.

Игроки могут участвовать в конкурсах и лотереях, пробовать свое везение в игорном бизнесе, рассчитывать на бонусы и премии на стартап-мероприятиях. Также можно попробовать создать свою структуру сетевого маркетинга и создать пассивный доход за счет МЛМ.

### «ФОНДОВЫЙ РЫНОК»

Наиболее доступный инструмент для начинающего инвестора – это различного рода спекуляции на валютно-фондовом рынке. Низкий порог входа позволяет зарабатывать на покупке/продаже ценных бумаг людям с любым уровнем дохода. Остается лишь определить уровень риска, с которым игрок собирается инвестировать, и выбрать подходящий инструмент.

#### Копеечные акции

Игрокам доступны акции копеечных компаний – самые аппетитные и рискованные. Это фирмы, которые только-только вышли на фондовый рынок, и пока еще неизвестно, станут ли они мегауспешными корпорациями или вылетят в трубу. Стоят они дешево и, как правило, не приносят дивидендов, но в будущем могут принести миллионы.

В игре представлены две недавно организованные компании, выставившие свои акции на биржу: «Кросс-Маркет» и «Лидер-Трейд». Такие акции продаются лотами от 100 штук по текущей рыночной цене (смотрите цену в бланке рынка). Исторический предел колебаний акций «Кросс-Маркет» до момента событий, описываемых в игре, составил от 10\$ при выходе на рынок до 30\$ в максимуме. Исторический предел колебаний акций «Лидер-Трейд» – от 30\$ при выходе на рынок до 60\$ в максимуме. В игре цены на эти акции могут неоднократно изменяться. При значительном падении эти компании могут даже разориться с большей вероятностью, чем остальные. При разорении все игроки теряют акции этих компаний. Если находится инвестор, способный эмитировать новые акции, – их покупают уже по новым условиям и заносят новой строчкой в отчет. Сохранить старые акции разорившейся компании нельзя.

#### Доходные акции

Акции стабильных компаний стоят дороже и могут даже приносить небольшой пассивный доход. Они также колеблются в цене, но не так сильно, как копеечные акции. В игре такие акции представлены компанией «Старые Традиции». У них средняя стоимость, они почти не колеблются в цене и приносят доход – от 20% до 40% годовых. Исторический предел колебаний акций «Старые Традиции» до момента событий, описываемых в игре, составил от 60\$ при выходе на рынок до 120\$ в максимуме. Размер дивидендов может изменяться (он определяется советом директоров компании «Старые Традиции»), но это происходит достаточно редко.

#### «Голубые фишки»

Самую сильную позицию занимают «Голубые фишки» – акции крупных и стабильных корпораций. Стоят они дорого, рыночные колебания их стоимости относительно невелики. Они приносят фиксированный доход их владельцам и служат инструментом сохранения капитала. В нашей игре это акции компании «НацГаз». Данный концерн контролируется государством, поэтому он практически не может разориться, а его акции не могут обесцениться. Соответственно, они стоят дорого, колеблются в зависимости от внешней политики страны и всегда приносят небольшой стабильный доход – около 36% годовых.

#### Финансовые пирамиды

Мы не обошли стороной в этой игре и такое явление, как финансовые пирамиды. Конечно же, с их помощью можно заработать. Но можно и потерять! Это самый рискованный инструмент, основанный исключительно на человеческой жадности. Вкладывая деньги в этот инструмент, Вы никогда не узнаете, когда именно схлопнется пирамида и вкладчики потеряют свои деньги. Вам будут обещать и 30%, и 50%, и даже 100% годовых, – и Вы, возможно, доверите им свои деньги. И может быть, успеете вернуть вложенное. А может и нет! Решать Вам.

Финансовая пирамида «Бета-Капитал» была создана незадолго до описываемых в игре событий. На начало игры дела у этого проекта идут очень хорошо: компания привлекла множество вкладчиков, вывела на биржу свои акции и торгует ими. Руководство выплачивает огромные дивиденды. Акции «Бета-Капитал» стоят дорого и приносят большой доход – от 48% до 144% годовых. Они так же, как и другие акции, торгуются на бирже и тоже могут расти и падать в цене. При выходе компании на биржу эти акции стоили 1 200\$ за штуку.

## Паевые инвестиционные фонды

Паевые инвестиционные фонды организуют наиболее удачливые биржевые брокеры. Занимая у пайщиков деньги, они с их помощью увеличивают собственные лоты акций, страхуют инвестиционные риски. Используя свой прошлый успешный опыт и интуицию, они торгуют большими объемами акций с помощью привлеченных средств и увеличивают свой и Ваш доход. Управляющий фонда получает свой небольшой процент, а Вы – обещанные проценты на вклад. В игре можно купить акции уже существующего фонда – небольшую часть собственности в такой организации.

Например, Паявый инвестиционный фонд «Индекс», организованный государством, вкладывает деньги вкладчиков в пакет, состоящий из определенного количества акций каждой компании, торгующей своими акциями в этот момент на бирже. Стоимость такого пакета складывается суммарно из стоимости всех входящих в него акций (иногда – с определенным коэффициентом для каждой акции). Рядовой вкладчик не всегда может купить по одной акции всех видов и создать для себя такой пакет, а вот если за него это сделает фонд «Индекс», то вкладчик сможет купить небольшую долю в этом пакете в виде акции самого ПИФ «Индекс». Если экономика стабильна, то обычно цены на акции всех компаний, представленных на рынке, растут в цене – и суммарная их цена также растет. В этом случае говорят, что индекс рынка растет. Это, соответственно, вызывает и рост акций ПИФ «Индекс».

При каждом изменении цены акций ПИФ «Индекс» этот фонд производит новую эмиссию акций со строго фиксированными дивидендами – 12% годовых на каждую акцию. Купить или продать акции ПИФ «Индекс» можно только в банке!

## Ваучеры

Ваучеры – это вид ценных бумаг, таких как расписка, поручительство, приватизационный чек. В нашей игре ваучеры используются как государственные ценные бумаги целевого назначения на предъявителя, выпущенные несколькими независимыми республиками на просторах бывшего союзного государства с целью разгосударствления и приватизации ведущих местных предприятий. Они имеют номинальную стоимость и могут использоваться как платежное средство для приобретения объектов приватизации. Приобрести их можно только с рук и позже выставить на продажу на бирже.

В игре представлено два вида таких приватизационных чеков: ваучеры «Тьмутараканского Сыроплавильного Комбината» и «Гызынбейского Нефтедобывающего Предприятия». Чтобы приобрести их, игрокам придется путешествовать в Гызынбею или Тьмутаракань. Стоимость таких ваучеров может колебаться от 200\$ до 10 000\$.

## Спекуляция валютой

Если у игроков есть навык и желание спекулировать валютами, к их услугам валютная пара Галлийский Франк – Доллар. Галлия – независимая республика где-то далеко. Ее послы недавно прибыли в нашу страну. Это очень нестабильная валюта, долларовой эквивалент которой может колебаться от 0,5\$ до 10\$ за франк. Игроки могут торговать франками, открывать дилинговые центры и обменные пункты. Также можно вкладывать свои деньги в организацию системы электронных кошельков.

## «ДЕШЕВАЯ НЕДВИЖИМОСТЬ»

Один из простых и достаточно недорогих способов заработать свой первый капитал – это поиск недооцененных объектов недвижимости и последующая их перепродажа. В этой стопке находятся участки земли, дачи и коттеджи, дешевые квартиры и офисы в основном на окраине города и за пределами кольцевой автодороги, что обуславливает их низкую стоимость.

Для приобретения многих объектов центральный банк предлагает игрокам специальные кредиты на недвижимость (смотрите статью **«КРЕДИТ НА ПРИОБРЕТЕНИЕ НЕДВИЖИМОСТИ И ПРОЧИХ АКТИВОВ»** на стр. 10), что значительно облегчает покупку. Для инвестирования в объекты, находящиеся в этой стопке, Вам понадобится от 2 000\$ до 200 000\$.

## «КРУПНАЯ НЕДВИЖИМОСТЬ»

Пустующие участки земли в городе (под застройку), элитные дома и коттеджи, шикарные квартиры с ремонтом и выгодно расположенные офисы в центре города потребуют от игроков гораздо больших инве-

стиций. Игроку потребуется от 20 000\$ до нескольких миллионов долларов, ведь будут доступны даже офисные здания, многоквартирные дома и целые коттеджные поселки. Осуществить большинство сделок поможет кредит на недвижимость (смотрите статью **«КРЕДИТ НА ПРИОБРЕТЕНИЕ НЕДВИЖИМОСТИ И ПРОЧИХ АКТИВОВ»** на стр. 10), но для первого взноса всегда необходимы наличные.

## «ПАССИВНЫЙ ДОХОД»

Когда у игроков уже появятся первые сбережения, их можно потратить на инвестирование в инструменты с гарантированным пассивным доходом. В этой стопке собраны возможности купить доли в прибыльном бизнесе или часть рентной собственности, поучаствовать в паевом инвестировании, купить облигации крупных компаний и даже государственные евробонды. Можно открывать франчайзинговые предприятия под крупными брендами, гарантирующие доход за счет своей удачной финансовой модели и раскрученного имени.

## «СРОЧНЫЙ РЫНОК»

Уже опытным инвесторам, которые смогли перейти на уровень «Свое дело», становятся доступными более сложные и рискованные операции на фондовом рынке. С помощью брокеров можно осуществлять маржинальную торговлю валютами, заключать фьючерсные контракты и опционы (смотрите статью **«ОПЦИОНЫ»** на стр. 9). При наличии достаточного количества активов игроки могут осуществлять продажи без покрытия и открывать короткие ставки. При наличии изрядного капитала игроки смогут даже участвовать в IPO и эмиссиях акций различных компаний.

## «СВОЕ ДЕЛО»

В этой стопке собраны возможности инвестировать в создание и развитие своего бизнеса, заниматься предпринимательством и фрилансом. Можно организовать свой собственный стартап и попытаться найти венчурное инвестирование. Есть возможность создать и развить сетевую структуру MLM. Личный коучинг и менторы помогают игроку развить его малый бизнес.

## «ОБЩИЕ НОВОСТИ»

Самая важная стопка карточек должна быть тщательно перетасована. Именно в ней содержится информация об изменениях цен на все активы в игре. Новости – внутри страны и общемировые – влияют на деятельность компаний и предприятий, уровень жизни и покупательную способность населения. Изменения в законодательстве способны как поднять уровень бизнеса, так и опустить доход ниже рентабельности. Катастрофы и природные бедствия могут существенно испортить игрокам настроение (конечно, если они не застрахованы).

## «КРУПНЫЙ БИЗНЕС»

В этой стопке успешный предприниматель сможет найти и купить предприятия, фирмы и компании, имеющие устойчивый денежный поток и широкую клиентскую базу. Для развития и продвижения своего бизнеса есть возможность организовать рекламную кампанию, устроить корпоративный тренинг, провести обучение персонала. Самое важное: можно создавать торговые сети и холдинги, объединяя синергичные предприятия. К примеру, владелец агрофермы сможет открыть сеть овощных киосков, что сократит общий расход двух предприятий и увеличит денежный поток всего холдинга.

## «РОСКОШЬ»

Роскошно жить не запретишь! И этим правилом руководствуются настоящие олигархи. Кто-то коллекционирует яхты и самолеты, кто-то занимается благотворительностью, кто-то идет в политику. В этой стопке найдутся возможности, которые рядовому человеку могут показаться безумной тратой денег, но для олигарха они могут быть принципиально важными. Возможно, Вы мечтаете создать спортивный клуб для детей или построить музей? Хотите устроить самый крутой музыкальный фестиваль в Вашем маленьком городке и привезти туда самых крутых диджеев мира? Может быть, есть желание увековечить память о Ваших дедах-героях и заложить парк в центре родного города? Именно такими вещами и занимаются меценаты. А может, Вы мечтаете просто коллекционировать предметы искусства или дорогие иномарки? Тогда эта стопка для Вас! Важно и то, что предметы роскоши могут принести необходимые для победы жетоны Силы, Культуры или Политики.

## «ПРОБЛЕМЫ БИЗНЕСА»

Не самая приятная стопка, но тем не менее крайне полезная! Не секрет, что бизнес – сложная вещь, и потому необходимо учиться выходить из трудных ситуаций и решать сложные вопросы, чтобы удерживать на плаву свое дело. В этой стопке бизнесмены могут столкнуться с рейдерством и взяточничеством, доносами и поклепами в налоговые и проверяющие органы. Контролирующие органы могут выставить претензии к организации бизнеса, аудиторы могут найти ошибки в бухгалтерии. Покая не дадут и конкуренты, ведущие не всегда честную игру. Надо быть готовым к тому, что доходы бизнеса могут снизиться. А возможно, его еще и придется отстаивать в судах.

## «НОВОСТИ КРУПНОГО БИЗНЕСА»

В этой стопке находятся новости из мира крупных финансов: какие фонды интересуются покупкой недвижимости, кто из бизнес-ангелов покупает стартапы. Здесь можно найти крупных инвесторов и богатых бизнесменов, скупающих выгодные предприятия.

## «ФИНАНСЫ»

Эта стопка уровня «Путь олигарха» будет полезна тем игрокам, которые хотят победить за счет накопления наибольшего финансового капитала. С ее помощью можно построить и развить собственный банк. Можно вкладываться в рискованные инвестиции с высоким доходом, финансировать наукоемкие проекты и разработки, обещающие большие патентные выплаты. Также возможно организовывать экспедиционную разработку шельфов и рудников, создавать ресурсодобывающие предприятия.

## «ПОЛИТИКА»

Чтобы стать Президентом страны, игроку придется вести активную политическую деятельность: заниматься законотворчеством, финансировать общественные инициативы, инициировать социальные проекты для малоимущих, строить собственную политическую партию и участвовать в выборах.

Если игрок предпочитает решать вопросы с позиции силы, то ему будут доступны и инструменты силового воздействия на конкурентов с помощью армии и МВД. Если же удастся получить расположение генералитета ведущих силовых ведомств, то появляется возможность совершить государственный переворот и стать единоличным правителем страны.

## «КУЛЬТУРА»

Если игрок желает получить «Нобелевскую премию» и выиграть с помощью культурного доминирования, ему стоит вкладывать деньги в развитие культуры в регионе. Здесь доступны медиабизнес, кинопроизводство, музыка, искусство. Особым вкладом в нравственное и духовное развитие общества будет поддержка таких важных областей как медицина, образование, сфера развлечений, а также благотворительность.

## БЛАНК ИГРОКА

| СОБРАННЫЕ ЖЕТОНЫ                  |          |          | АКТИВНЫЙ ДОХОД<br>ЗАРПЛАТА | АКТИВ                         | СТОИМОСТЬ | КРЕДИТ | ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК |
|-----------------------------------|----------|----------|----------------------------|-------------------------------|-----------|--------|----------------|
| СИЛА                              | КУЛЬТУРА | ПОЛИТИКА |                            |                               |           |        |                |
| ОТЧЕТ О ДВИЖЕНИИ ДЕНЕЖНЫХ СРЕДСТВ |          |          | ПАССИВНЫЙ ДОХОД            |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | ДЕПОЗИТ                    |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | НЕДВИЖИМОСТЬ               |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | БИЗНЕС                     |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | АКЦИИ                      |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                            |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                            |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                            |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                            |                               |           |        |                |
|                                   |          |          |                            |                               |           |        |                |
| ДОЛГОВЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА            |          |          | РАСХОДЫ                    |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | БЫТ                        |                               |           |        |                |
|                                   |          |          | ЖИЛЬЕ                      | АКЦИИ, ЦЕННЫЕ БУМАГИ, ОПЦИОНЫ |           |        |                |
|                                   |          |          | КРЕДИТ                     | ИМ                            |           |        |                |
|                                   |          |          | ДЕТИ ( )                   | ЛТ                            |           |        |                |
| СЧЕТЧИК ХОДОВ / МЕСЯЦЕВ / КРУГОВ  |          |          |                            | СТ                            |           |        |                |
|                                   |          |          |                            | ТСМК                          |           |        |                |
|                                   |          |          |                            | ГНДП                          |           |        |                |
|                                   |          |          | ЕЖЕМЕСЯЧНЫЙ ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК | НГ                            |           |        |                |
|                                   |          |          |                            | БК                            |           |        |                |
|                                   |          |          |                            | ФФ                            |           |        |                |
|                                   |          |          |                            | ИНДЕКС                        |           |        |                |

## «Собранные жетоны (Сила, Политика, Культура)»

В соответствующие клетки вносится число собранных игроком жетонов каждого типа. При достижении количества в 10 жетонов в одной из клеток либо 5 жетонов в каждой игрок побеждает с помощью одного из вариантов доминирования: культурного, политического, силового или финансово-экономического.

## «Отчет о движении денежных средств»

Это кошелек игрока, пластиковая карточка с запасом денег, сейф дома. Деньги, которые лежат на личном счете, но не в банке. Это наиболее ликвидная часть активов игрока. Однако она и наименее защищенная.

## «Долговые обязательства»

В это поле заносится информация об одолженных кому-то средствах и о собственных займах от других участников игры. Сюда же записываются любые иные контракты и договоренности между игроками. Они могут служить фактическим доказательством при разборе сложных игровых ситуаций.

## «Счетчик ходов, месяцев, кругов»

В это поле заносится информация об игровых процессах, требующих от игрока затрат времени. Например: ремонт недвижимости, который может длиться 3 месяца (один круг). В этом случае в бланк игрока в поле «Счетчик ходов, месяцев, кругов» удобно занести три палочки и зачеркивать их при прохождении сектора «Банк». Если игрок не зачеркнул палочку (не учел время), считается, что процесс был прерван или растянулся и надо потратить лишний месяц. Задним числом зачеркивать нельзя. Чем тщательнее игрок контролирует процесс, тем вероятнее его успешное завершение.

## «Активный доход (зарплата)»

В это поле заносится информация обо всех видах доходов, получаемых при активных временных затратах игрока. Это основная работа по полученной профессии, подработки и халтуры, фриланс.

## «Пассивный доход (депозит, недвижимость, бизнес, акции)»

В это поле записываются все возможные виды доходов игрока от предприятий, недвижимости, патентов, ценных бумаг. Удобно заносить суммы по категориям, иногда изменения на рынке касаются только бизнеса или только недвижимости.

## «Расходы (быт, жилье, кредит, дети)»

В это поле заносится информация обо всех ежемесячных расходах игрока. Обратите внимание: при изменении числа детей в скобках указывается новое число и добавляется сумма, указанная в карточке.

## «Ежемесячный денежный поток»

В этом поле игрок суммирует все свои активные и пассивные доходы и отнимает от них все свои расходы. Полученный остаток – это та сумма, которая ежемесячно перечисляется на банковскую карточку игрока. При прохождении клетки «Банк» данная сумма добавляется в графу «Отчет о движении денежных средств».

## «Актив, стоимость, кредит, денежный поток».

В каждую строку этих четырех столбцов заносится информация о приобретенных игроком активах. В поле «Актив» записывается полное название купленного бизнеса, объекта недвижимости, франчайзинга и др. Полезно также указывать его географическое расположение – иногда это важно. В поле «Стоимость» вносится та цена, которая указана на карточке (за которую куплен объект). Это справочная информация для игрока, так как рыночная стоимость может с ходом времени измениться. Внесенную стоимость менять нельзя! В поле «Кредит» записывается сумма, выделенная банком для покупки актива (смотрите статью «КРЕДИТ НА ПРИОБРЕТЕНИЕ НЕДВИЖИМОСТИ И ПРОЧИХ АКТИВОВ» на стр. 10). Если объект куплен за полную стоимость, в поле «Кредит» ставится ноль. В поле «Денежный поток» записывается начальное значение, указанное в карточке. Учтите, что он может быть и отрицательным! (Подробнее читайте в статье «ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК» на странице 2.) Для исключения спорных моментов каждая ячейка должна быть заполнена!

**ПРИМЕР.** Вы купили 4 вида активов:

1. Дачу – полностью собственные средства за 50 000\$ для себя, ее пока не сдаете. Соответственно, кредит и денежный поток равны нулю.
2. Офис – банк выделил Вам 80 000\$ под процент при условии, что Вы внесли 40 000\$ наличными. Расходы по кредиту покрываются из аренды, но этих средств не хватает. Поэтому денежный поток от этого объекта недвижимости ниже нуля. Но Вы рассчитываете на прирост стоимости недвижимости в будущем или на повышение арендной платы.

3. Патент – Вы взяли кредит на оформление патента на свое изобретение и полностью оплатили его за счет банка. Однако поступающие Вам отчисления целиком покрывают проценты по кредиту и даже приносят немалую прибыль!
4. Доля в бизнесе – Вы вложили собственные деньги в чужой бизнес и теперь получаете 100\$ в месяц, не заботясь и не работая. Но выплаты могут колебаться в зависимости от состояния рынка и экономики.

| Актив            | Стоимость | Кредит | Денежный поток |
|------------------|-----------|--------|----------------|
| Дача в пригороде | 50 000    | 0      | 0              |
| Офис в центре    | 120 000   | 80 000 | -400           |
| Патент           | 22 000    | 22 000 | 1 000          |
| Доля в бизнесе   | 5 000     | 0      | 100            |

«Акции, ценные бумаги, опционы»

В эту графу вносится информация о приобретенных игроком ценных бумагах. Каждое наименование – в соответствующую строку. Удобно записывать количество (обязательно проверяется аудитором при покупке!) и цену, по которой приобретен этот актив (данная информация – справочная: цена будет постоянно меняться). Эти же строки используются для записи опционов (подробнее читайте в статье «ОПЦИОНЫ» на странице 9).

**ПРИМЕР.** Вы купили три вида ценных бумаг:

1. В момент, когда акции «Кросс-Маркет» упали до 5\$, Вы решили рискнуть и приобрести опцион на покупку этих ценных бумаг по 2\$ за акцию. В будущем при росте стоимости акций «Кросс-Маркет» Вы сможете выкупить их у продавца по цене всего в 10\$, сколько бы они ни стоили. А сейчас Вы заплатили за это право всего 20 000\$. Помните, что опционы действуют ограниченное время!
2. Вы купили 200 акций «Старые Традиции» по минимальной цене в момент, когда они начали приносить неплохие дивиденды. И у Вас есть денежный поток в 400\$.
3. Вы открыли короткую позицию по ваучерам «Гызынбейского Нефтедобывающего Предприятия» на 70 000\$, одолжив у брокера этот актив и продав его сегодня на бирже. Деньги Вы не обналичиваете – они лежат в залоге у брокера, пока Вы не вернете ваучеры. Вы же рассчитываете на понижение цены: выкупив их дешевле, Вы вернете брокеру актив, а себе заберете разницу между деньгами, вырученными ранее, и средствами, затраченными на выкуп актива. Но если цена на ваучеры пойдет вверх, Вам придется выкупать их дороже и Вы понесете убыток.

|      |                                                                                       |
|------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| КМ   | Call на 10 000 шт. по 2\$ за шт. по объявленной цене 10\$.<br>Всего оплачено 20 000\$ |
| СТ   | 200 шт. по 80\$ с доходом 2\$ с каждой. Денежный поток = 400\$                        |
| ГНДП | -10 шт. по 7 000\$                                                                    |

БЛАНК РЫНКА

| КМ    | ЛТ    | СТ    | ТСМК   | ГНДП   | НГ    | БК    | ГФ     | Индекс |
|-------|-------|-------|--------|--------|-------|-------|--------|--------|
| акция | акция | акция | ваучер | ваучер | акция | акция | валюта | ПИФ    |
|       |       |       |        |        |       |       |        |        |
|       |       |       |        |        |       |       |        |        |
|       |       |       |        |        |       |       |        |        |
|       |       |       |        |        |       |       |        |        |
|       |       |       |        |        |       |       |        |        |
|       |       |       |        |        |       |       |        |        |
|       |       |       |        |        |       |       |        |        |
|       |       |       |        |        |       |       |        |        |

Каждый из столбцов бланка относится к одному из типов акций на рынке. Вносите новые значения в таблицу, зачеркивая старые. Это позволит видеть общую динамику изменения стоимости активов. Важно! Цена на актив не может быть отрицательной. При падении цены ниже нуля компания разоряется. Все теряют акции данного типа и стирают их в своем бланке, а в таблицу бланка рынка записывается ноль. В дальнейшем новые инвесторы могут вернуть акции компании на рынок, но их придется покупать снова и по новой цене. Бланк рынка должен быть доступен всем игрокам в любой момент игры.

АУДИТ В ИГРЕ

Игрок справа обязан следить за правильностью внесения информации о сделках в бланк игрока слева. В случае обнаружения ошибки в первый раз он обязан указать игроку на ошибку и внести изменение

собственноручно. В случае обнаружения ошибки во второй раз он обязан внести изменения в отчет проверяемого и изъять штраф в десятикратном размере. Половина штрафа выплачивается игроку, обнаружившему ошибку, другая выплачивается в пользу банка. 50% штрафа, причитающегося банку, выплачиваются обязательно.

Игрок имеет право ходить, только если его аудитор подтвердил правильность подсчетов. Аудитор не имеет права задерживать игрока более трех ходов подряд.

В случае выпадения карточки обязательной аудиторской проверки отчеты проверяются не игроками справа, а игроками слева. Проверяется работа аудиторов. В случае, если игрок слева нашел ошибку в отчете игрока справа, назначается штраф его аудитору. Размер штрафа в 100 раз превышает сумму ошибки в отчете проверяемого. Этот штраф выплачивает аудитор проверяемого за ненадлежащую работу. Одна половина штрафа выплачивается игроку, обнаружившему ошибку, другая выплачивается в пользу банка. 50% штрафа, причитающегося банку, выплачиваются обязательно.

ВИДЫ СДЕЛОК В ИГРЕ

1. **Отказаться от сделки.** Если у игрока нет средств, он может отказаться от сделки и отправить карточку в отбой. Выбывшая карточка в игру не возвращается. Игрок не может совершить сделку, если его ход прошел.
2. **Купить или продать актив.** При покупке и продаже актива за полную стоимость игрок вносит изменения в своем бланке в графах «Отчет о движении денежных средств» и «Активы».
3. **Купить или продать возможность (выступить посредником, риелтором).** Если по каким-то причинам игрок не может или не хочет приобрести актив, он может продать право на сделку другому игроку. Условия определяются путем переговоров, на которые выделяется не более двух минут.
4. **Организовать аукцион, тендер.** Если выпавшее предложение игрока не интересует, но кажется выгодным для нескольких других игроков, обладатель предложения может организовать аукцион. Сделку заберет тот игрок, который по истечении двух минут предложит наибольшую сумму. Указанная в карточке стоимость актива списывается в банк, а все, что наторговано сверху, поступает на счет игрока, организовавшего аукцион.
5. **Купить на паях (совместное приобретение активов).** При покупке актива несколькими игроками он записывается в отчет каждого игрока с указанием его доли. Например, ¼ автомайки. Все показатели актива также записываются в долевым эквиваленте. Из собственников выбирается один, который будет руководить последующим развитием бизнеса. Только он имеет право принять решение о продаже. При продаже такого актива все игроки обязаны убрать его из отчета. Учтите, что если у одного из игроков произошло изменение по карточке касательно совместно купленного актива, такое же изменение произойдет у всех игроков.
6. **Купить с кредитом от банка** (подробнее читайте в статье «КРЕДИТ НА ПРИОБРЕТЕНИЕ НЕДВИЖИМОСТИ И ПРОЧИХ АКТИВОВ» на странице 10). Если игрок нашел выгодную сделку, но у него не хватает средств, он может оставить залог продавцу и обратиться в банк за получением ссуды на остаток суммы. В игре первый взнос (залог) обычно составляет от 10% до 30% рыночной стоимости актива.
- Чтобы получить кредит от банка на приобретение актива, необходимо иметь наличные деньги для оплаты залога. Кредит на кредит банком не выдается!
- После внесения наличных в кассу банк выплачивает остальные деньги за игрока. Процент по кредиту покрывается доходами от приобретенного актива и уже учтен в карточке. Если игрок желает увеличить доход, то он должен погасить кредит единовременно.
7. **Занять деньги у другого игрока.** Если у игрока не хватает денег, он может одолжить их у других участников игры. Условия сделки игроки определяют самостоятельно. Для учета займов используется графа «Долговые обязательства».
8. **Одолжить или заложить актив.** Игрок может передать на время другому участнику игры свой актив, внося соответствующие коррективы в бланк игрока. При этом важно отметить в графе «Долговые обязательства» суть заключенного контракта.



9. **ЗаклЮчить контракт.** Игроки могут заключать между собой иные договоры: наниматься на работу, оказывать услуги, искать возможности. Суть договоренности во избежание споров должна быть отображена в графе «Долговые обязательства» и подписана игроками.
10. **Подать заявление в «суд» за 500\$.** Ведущий либо жюри присяжных из числа незаинтересованных в деле игроков разрешают спор игроков. Каждой из сторон дается по 2 минуты на обвинение и защиту. У жюри (судьи) есть 2 минуты на принятие решения. Проигравшая сторона оплачивает расходы суда в размере 500\$ x число присяжных заседателей. Каждый присяжный получает по 500\$ за работу в суде.
11. **Продать / передать / подарить актив другому игроку.** Перед своим ходом игрок может инициировать переговоры с другими игроками и продать свои активы им по оговоренной цене либо в банк за половину первоначального взноса. При продаже кредиты предприятий должны быть погашены.
12. **Операции с ценными бумагами:** акциями, облигациями, опционами на продажу, опционами на покупку и другими фьючерсными контрактами осуществляются только через банк и оформляются только на того игрока, который вытащил карточку, т.е. в данный момент находится на бирже. Реальные активы и фьючерсные контракты могут быть переданы другим игрокам на договорных условиях, банк же приобретет обратно только реальные активы, такие как акции и облигации, за половину рыночной стоимости в текущий момент. Ваучеры, фьючерсы, обязательства банк не интересуют.
13. **Активные доходы** (зарплата, предпринимательство, репетиторство, фриланс) **и доходы от сетевого маркетинга** («Business 4 U» и «Жизнецвет») не могут быть объектом залога при заключении сделок между игроками или объектом продажи другим игрокам.
14. **Оформить страховку.** При возникновении такой возможности игрок может застраховать свои активы от несчастных случаев и форс-мажоров. Падение цен на рынке, кризисы, рейдерство, новые законы и ошибки руководства к страховым случаям не относятся.

## ОПЦИОНЫ

### ОПЦИОН НА ПОКУПКУ НЕДВИЖИМОСТИ

Игрок может заплатить небольшую сумму сегодня за преимущественное право покупки недвижимости в будущем. В игре опцион на покупку недвижимости работает следующим образом: игрок, получивший такую возможность, оплачивает стоимость опциона. После этого он имеет право осуществить любую выпавшую в игре сделку с недвижимостью, даже если она должна была достаться другому игроку. В случае, если у двух игроков есть опционы на недвижимость, сначала исполняется тот, который был куплен первым. После исполнения карточка такого опциона уходит в отбой.

### БИРЖЕВЫЕ ОПЦИОНЫ

Опцион (сделка с премией) – это право на продажу или покупку акций (прочих активов) на фондовом рынке в зафиксированном объеме к определенной дате по цене использования опциона. Для человека, выписывающего опцион, данная операция является страховкой его активов, для игрока – возможностью заработка. Опцион на покупку – Call – покупается в ожидании роста курсовой цены акций. Опцион на продажу – Put – покупается в ожидании падения курсовой цены акций либо с целью защиты прибылей и инвестиций.

#### Опционы имеют 5 компонентов:

1. Название акции.
2. Тип опциона – Call или Put.
3. Цена опциона (за акцию в пакете).
4. Срок действия (или срок использования) опциона – это установленное время, за которое опцион должен быть использован или задействован.
5. Установленная цена (или цена использования, зафиксированная цена) – это цена, по которой держатель опциона может покупать или продавать биржевые акции на зафиксированную дату.

#### Опцион на покупку (Call option)

В случае с опционом на покупку (Call option) покупатель оплачивает акции по установленной продавцом цене опциона (обычно 10–30% рыночной стоимости на момент выписки опциона, служит как залог будущей сделки), чтобы купить заявленное число акций позднее (до истечения срока использования опциона) по цене использования.

Если биржевые цены поднимаются выше цены использования опциона, держатель опциона может купить акции по цене использования, оговоренной в контракте, и тут же продать их по текущей рыночной цене, получив доход. В случае падения стоимости акций игрок имеет возможность не исполнять опцион – тогда игрок теряет гораздо меньше, чем при покупке реальных акций, а продавец опциона может успеть продать акции не игроку, а на рынке. Залог, заплаченный игроком ранее в качестве гаранта неосуществленной сделки, компенсирует продавцу падение рыночной цены на акции.

**ПРИМЕР:** Текущая рыночная цена акций ЛТ равна 10\$ за акцию. Покупатель оплачивает опцион на покупку по 5\$ за акцию, чтобы позднее купить акции ЛТ по 20\$. В этом случае покупатель (или держатель опциона) ожидает, что цена акций ЛТ поднимется. Допустим, цена на бирже резко поднимается до 40\$ за акцию. В этом случае покупатель использует опцион и платит продавцу 20\$ за акцию, как положено по контракту, и немедленно продает эти акции на фондовом рынке по 40\$ за акцию. Доход покупателя при этом составит:  $40\$ - 20\$ - 5\$$  (цена опциона) = 15\$ за акцию. Доход продавца при этом составит 5\$ с каждой акции.

#### Опцион на продажу (Put option)

В случае с опционом на продажу (Put option) покупатель платит за акции по цене опциона и, вместо создания дохода за счет роста биржевых цен, делает свой доход на понижении биржевых цен. Продавец опциона обязуется купить акции по заранее оговоренной цене, а игрок как покупатель опциона обязуется по этой цене продать акции. В случае падения курса акций игрок покупает акции по более низкой цене и тут же реализует свой опцион на продажу, вынуждая продавца опциона купить акции по цене, оговоренной в контракте.

**ПРИМЕР:** Текущая рыночная цена акций КМ равна 40\$ за акцию. Покупатель оплачивает опцион на продажу по 15\$ за акцию, чтобы позднее продать акции КМ по цене исполнения, равной текущей на момент покупки опциона. В этом случае покупатель (или держатель опциона) ожидает, что цена акций КМ опустится. Допустим, цена на бирже резко падает до 10\$ за акцию. В этом случае покупатель опциона покупает на рынке акции по текущей цене и использует свой опцион на продажу, вынуждая продавца опциона купить акции КМ по цене исполнения опциона, т.е. по 40\$ за акцию, как положено по контракту. Доход покупателя опциона при этом составит:  $40\$ - 10\$ - 15\$$  (цена опциона) = 15\$ за акцию.

#### Когда использовать опционы?

В случае роста цен на акции многие владельцы акций, не являющиеся трейдерами, страхуют свои активы от возможного падения цен, продавая опционы Call. Игрок же, анализируя рынок и предполагая дальнейший рост курса акций, может приобрести данные опционы. Если рыночная цена превысит стоимость акций, описанную в контракте, и уплаченную стоимость опциона – игрок получит прибыль при реализации опциона. Если цена упадет, игрок понесет убытки.

Если игрок ожидает падения биржевых цен – он покупает опцион на продажу и ждет снижения курса. Если рыночная цена не упадет ниже цены использования опциона, то при его использовании игрок понесет убыток либо опцион обесценится. Если цена упадет ниже, то игрок сможет выкупить акции по более низкой цене и осуществить поставку по контрактной цене, заработав на разнице.

Запомните: для определения того, что Вы получите от использования опциона – доход или убыток, – Вам нужно всегда сверяться с записью о цене покупки опциона в своих отчетах и внимательно следить за колебаниями курса.

#### Хеджирование рисков

Одновременная покупка опционов Call и опционов Put называется хеджированием и представляет собой простейшее страхование инвестиций. Куда бы ни пошла цена на акции – вверх или вниз, – сработает один из опционов и Вы получите прибыль.

#### Срок действия опционов

Срок действия или срок использования опциона на покупку/продажу в бизнес-тренажере «Денежный Поток Олигарха» ограничен 9 месяцами, т.е. тремя полными кругами (если нет другой информации в карточке). Если к концу третьего круга игрок не реализовал опцион, то срок его действия истекает и опцион обесценивается. Для облегчения процесса учета опционов данные о них заносятся в графу «Счетчик ходов, месяцев, кругов» бланка игрока. Аудитор игрока внимательно следит за ней.

## Из истории опционов

**Опцион Call – опцион на покупку.** Предоставляет покупателю право купить базовый актив. Первые упоминания об опционах Call датируются вторым тысячелетием до нашей эры. Первая достоверно известная инвестиция хеджированного типа была сделкой с опционом «колл» и, по всей видимости, была сделана примерно 2 500 лет тому назад. Аристотель передал историю бедного философа Фалеса, который продемонстрировал скептикам изобретенный им «универсальный финансовый механизм» и получил прибыль, заключив договор с владельцами оливковых давлений на исключительное право пользования их оборудованием для переработки предстоящего урожая. Владельцы давлений были рады переложить на него риск, связанный с будущими ценами на маслины, и получить авансом платежей в качестве хеджа против плохого урожая. Оказалось, что Фалес правильно предсказал богатый урожай, и спрос на услуги оливковых давлений возрос. Он продал свои права на пользование давяльнями и получил прибыль. В опционе «колл» Фалес рисковал только своим авансовым платежом. Хотя он не вкладывал деньги ни в поля, ни в работников, ни в оливковые давяльни, он активно участвовал в производстве маслин, приняв на себя риск, который не могли или не хотели взять на себя крестьяне, выращивавшие маслины, и владельцы давлений, – и позволил им сосредоточить внимание на производстве и переработке маслин. Они получили доход от своей работы, а он – от своей.

**Опцион Put – опцион на продажу.** Предоставляет покупателю право продать базовый актив. Достаточно вспомнить тюльпановый бум в Голландии. Торговцы тюльпанами, желавшие подстраховаться свои возможности наращивания запасов при росте цен, покупали колл-опционы, дающие им право (но не налагавшие обязанности) купить товар в течение определенного срока по оговоренной цене. Цветоводы в поисках защиты от падения цен покупали пут-опционы, дающие им право поставить или продать тюльпаны другой стороне по заранее оговоренной цене. Другая сторона в этих опционах – продавцы – брала на себя риски в обмен на премии, уплачиваемые покупателями опционов. Продавцам колл-опционов премии компенсировали риск роста цен, а продавцам пут-опционов – риск падения цен.

## Механизм коротких ставок (короткие продажи, шорты)

Игрок как физическое лицо на короткое время занимает у биржевого брокера (юридического лица) акции, имеющие высокую текущую цену, и затем продает эти акции на рынке, не обналичивая деньги. Игрок ожидает, что цена на бирже будет падать и он сможет купить аналогичные акции по более низкой цене и затем возратить занятое количество акций брокеру. Фактически игрок продает акции, которых у него нет. На прибыль от продажи акций по высокой цене игрок позже выкупает те же самые акции по более низкой цене и возвращает их брокеру, выплачивая налог лишь с заработанной разницы, а не с полной суммы, полученной от продажи.

В бизнес-тренажере «Денежный Поток Олигарха» оформление коротких ставок максимально упрощено: достаточно будет лишь указать в бланке игрока наименование акций, количество взятых займы ценных бумаг со знаком минус и цену на момент открытия, а срок действия коротких ставок по данной акции занести в графу «Счетчик ходов, месяцев, кругов». Налог со сделки не учитывается: в реальной жизни вся схема оформления сделки намного сложнее, в игре же отрабатывается лишь общий механизм.

Следует учесть, что размер коротких ставок ограничен суммой, которую игрок сможет покрыть в случае финансовых потерь за счет своих доходов (подтвержденных документами – зарплата, недвижимость, бизнес, проценты) в течение не более 10 месяцев. Таким образом, максимальная сумма, на которую игрок может одолжить акции (говорят: «открыться на коротких позициях»), не должна превышать десяти месячных совокупных доходов игрока.

**ПРИМЕР:** Акции ЛТ в настоящий момент продаются по цене 30\$ за штуку. Вы предполагаете, что цена упадет. Вы занимаете 100 акций с соглашением вернуть акции позднее. Потом Вы продаете эти акции по цене 30\$ за штуку. Цены на акции падают до 10\$ за штуку. Теперь Вы покупаете акции ЛТ по этой цене и возвращаете брокеру, давшему их Вам займы. Вы делаете доход в размере 20\$ на акцию. Если же цена не упадет, а вырастет, то Вы потеряете разницу – ведь акции придется возвращать брокеру по более высокой цене.

Аудитор игрока, открывшего короткую ставку, обязан следить за временем ее закрытия. Контракты по коротким позициям не могут быть пере-

даны в собственность другим игрокам, их нельзя продать, они не являются активом. Банк периодически пересматривает «короткие» позиции игроков и может потребовать возвращения занятых у брокера акций в любой момент игры (в связи с изменениями на рынке, по вводной ведущего).

## БАНКОВСКИЕ ИНСТРУМЕНТЫ

### КРЕДИТЫ

В игре есть пять видов банковских кредитов:

**1. Кредит на приобретение недвижимости и прочих активов.** При условии внесения игроком наличными деньгами от 10% до 30% первоначального взноса от цены приобретаемого актива государственный банк готов предоставить игроку долгосрочный кредит с низкой ставкой от 15% до 20% годовых. Кредит аналогичен ипотечному займу, с той лишь разницей, что игрок сразу является полным собственником купленного объекта.

Данный кредит рассчитан на 30–40 лет, а время игры ограничено всего десятью годами. Поэтому за это время игроки не замечают уменьшения размеров выплат. Для выплаты подобных кредитов применяются аннуитетные платежи – равные в течение всего срока суммы, которые складываются из погашения основного долга и выплаты процентов на остаток кредита. Первые выплаты большей частью складываются из процентов по кредиту и меньшей – из погашения основного долга. Фактически первые 10 лет игрок выплачивает банку лишь проценты, не погашая долг.

Рентная или арендная плата, взимаемая игроком, будет частично или полностью погашать его выплаты. Если же участник игры захочет увеличить денежный поток от купленного актива за счет погашения кредита, то ему придется выплатить сразу всю сумму. Выплаченные им до этого проценты не возвращаются (штраф за досрочное погашение).

Нельзя в один день взять вместе с этим кредитом любой другой.

**2. Потребительский кредит в государственном банке.** Любой игрок в любой момент игры может запросить у банка кредит на сумму, кратную 1 000\$, под 120% годовых, если он имеет официальное рабочее место (не касается предпринимателей). Ежемесячно игрок будет платить 10% от взятой суммы, пока не погасит кредит полностью. Кредит вносится в графу «Активы», а выплаты по нему – в графу «Расходы».

**ПРИМЕР:** Вы запросили кредит в размере 10 000\$.

| Актив                  | Стоимость | Кредит | Денежный поток |
|------------------------|-----------|--------|----------------|
| Потребительский кредит | 10 000    | 10 000 | -1 000         |

Расходы  
Кредит: 1 000

Потребительский кредит можно гасить в любой момент игры любыми суммами, кратными 1 000\$. При уменьшении основного долга уменьшаются и выплачиваемые проценты. Сумму потребительского кредита игрок может увеличивать, но только до тех пор, пока его ежемесячный денежный поток выше нуля. Как только денежный поток станет отрицательным, банк откажет в кредите. Также потребительский кредит невозможно взять во время оформления кредита на приобретение недвижимости и прочих активов, т.е. в день покупки недвижимости или бизнеса с кредитом.

Для того, чтобы получить потребительский кредит, необходимо выполнить следующие условия:

- Ваш ежемесячный денежный поток должен быть выше нуля.
- Вы должны получать заработную плату (быть трудоустроенным).
- Сумма потребительского кредита рассчитывается на основе Вашей заработной платы и не может превысить ее десятикратный размер.

**ПРИМЕР:** Если Ваша заработная плата 3 200\$, Вы можете взять в банке не более 32 000\$. Ежемесячные выплаты составят 3 200\$. Учтите свои расходы и остерегайтесь брать максимально возможные суммы: Вы можете уйти в минус! Следите за Вашим ежемесячным денежным потоком.

**3. Кредит на развитие бизнеса в государственном банке.** Любой игрок в любой момент игры может запросить у банка кредит на развитие бизнеса на сумму, кратную 1 000\$, под 120% годовых, если у него есть пассивный доход. В отчет такой кредит вносится так же, как потребительский.

Его можно гасить в любой момент игры любыми суммами, кратными 1 000\$. Сумму кредита на развитие бизнеса игрок может увеличивать, но только до тех пор, пока его ежемесячный денежный поток выше нуля. Как только денежный поток станет отрицательным, банк откажет в кредите. Кредит на развитие бизнеса невозможно взять во время оформления кредита на приобретение недвижимости и прочих активов.

Для того, чтобы получить кредит на развитие бизнеса, необходимо выполнить следующие условия:

- Ваш ежемесячный денежный поток должен быть выше нуля.
- Вы должны иметь пассивный доход выше нуля.
- Сумма кредита на развитие бизнеса рассчитывается на основе Вашего пассивного дохода и не может превышать его пятикратный размер.

**ПРИМЕР:** Если Ваш пассивный доход 480\$, Вы можете взять в банке не более 2 400\$. Однако кредиты выдаются только суммами, кратными 1 000\$, а значит, Вы сможете взять всего 2 000\$. Ежемесячные выплаты составят 200\$.

#### 4. Кредит под залог недвижимости в государственном банке.

Любой игрок в любой момент игры может запросить у банка кредит на сумму, кратную 1 000\$, под 120% годовых, если у него есть в собственности недвижимость без кредитных обязательств. В отчет этот кредит вносится так же, как потребительский.

Его можно гасить в любой момент игры любыми суммами, кратными 1 000\$. Сумму кредита под залог недвижимости игрок может увеличивать, но только до тех пор, пока его ежемесячный денежный поток выше нуля. Как только денежный поток станет отрицательным, банк откажет в кредите.

В отличие от других видов, кредит под залог недвижимости можно взять во время оформления кредита на приобретение новой недвижимости и прочих активов. По сути, игрок закладывает свою недвижимость за половину ее стоимости, чтобы увеличить свои активы, покупая новые объекты.

Для того, чтобы получить кредит под залог недвижимости, необходимо выполнить следующие условия:

- Ваш ежемесячный денежный поток должен быть выше нуля.
- Вы должны иметь недвижимость полностью в Вашей собственности – без кредитных обязательств.
- Кредит под залог недвижимости выдается в расчете на половину рыночной стоимости купленной Вами ранее недвижимости.

**ПРИМЕР:** Если у Вас есть дом стоимостью 60 000\$, который Вы ранее купили полностью за наличные, Вы можете взять в банке не более 30 000\$. Ежемесячные выплаты составят 3 000\$. Учтите свои расходы и остерегайтесь брать максимально возможные суммы: Вы можете уйти в минус! Следите за Вашим ежемесячным денежным потоком.

**5. Акционные кредиты в иностранном банке.** Иностранные банки изредка предлагают участникам игры выгодные кредиты под гораздо более низкие проценты. Не упустите свой шанс! Оформляют они так же, как государственные кредиты.

## ДЕПОЗИТЫ

Игрок может сформировать пассивный денежный поток, открыв депозитные счета в государственном банке. Вы можете разместить любые суммы, кратные 1 000\$, под 12% годовых. Ежемесячно Вы будете получать 1% от вложенной суммы. При снятии денег с депозита Вы выплачиваете банку комиссию в 3% за обналичивание средств.

## Банкротство

1. Банкротство компаний.
2. Банкротство игрока.

### БАНКРОТСТВО КОМПАНИЙ

При банкротстве компаний и акционерных обществ в игре их акции на фондовом рынке могут падать в цене до нуля (цена не может быть отрицательной!). Когда это случается, то все держатели акций компании-банкрота несут моментальные убытки – они обязаны удалить все записи о данном типе акций из бланка игрока.

В будущем компания может быть реорганизована и ее акции могут вернуться на рынок. Если компания возобновляет свою деятельность с антикризисным управляющим и производит новый выпуск акций, то игроки, потерявшие свои акции прошлого выпуска при ее банкротстве, не имеют права на денежную компенсацию или возврат акций.

## БАНКРОТСТВО ИГРОКА

Если игрок не имеет средств на оплату своих расходов в конце месяца, у него есть несколько возможностей.

1. Если денежный поток отрицательный, но не более -500\$, а наличных средств нет, но при этом у игрока есть неплохая заработная плата и некоторые активы, то банк может выделить единовременный кредит на погашение текущей задолженности (на усмотрение банкира/ведущего).
2. Игрок может попробовать в течение двух минут решить свои финансовые проблемы с помощью других игроков. Банк будет ждать выплаты до конца игрового «дня».
3. Распродажа активов. Банк купит приобретенные с займом активы за половину задатка (аванса), выплаченного игроком при покупке. Если кредит погашен, банк заплатит половину рыночной стоимости актива на МОМЕНТ ПОКУПКИ – именно эта стоимость была указана в договоре купли-продажи (в тренинге – игровая карточка). Биржевые активы и ценные бумаги, принадлежащие игроку, банк скупает за половину их рыночной стоимости на текущий момент (смотрите бланк рынка). После распродажи активов все собранные деньги идут в первую очередь на оплату кредитов, погашение задолженностей и снижение расходов игрока. Как только денежный поток выходит на положительный уровень – игрок выходит из банкротства. Но затем пропускает 3 хода, чтобы отойти от стресса.
4. Игрок может признать себя банкротом, сдаться и выйти из игры. К сожалению, так бывает и в жизни: люди устают бороться и возвращаются обратно в непроходимо серые будни спокойной и размеренной работы на дядю.
5. В случае, если средств, собранных в результате распродажи активов банкрота, не хватает на покрытие долгов, но игрок хочет продолжить игру, его отправляют на некоторый срок в долговую тюрьму, где он и отрабатывает свои долги в исправительно-трудовой колонии. Время, потраченное на отбывание срока, определяется ходами осужденного игрока и отмечается в графе «Счетчик ходов, месяцев, кругов». Срок (количество ходов) определяется тяжестью преступления: до 10 000\$ – 1 год (12 ходов), до 100 000\$ – 2 года (24 хода), от 100 000\$ и больше – 5 лет строгого режима (60 ходов). Игрок может выйти досрочно, если сможет компенсировать сумму, из-за которой он попал в тюрьму. Во время отбывания срока игрок может получать образование, работать на других игроков, заниматься инвестированием в биржевые активы, если у него появятся деньги. После выхода из тюрьмы игрок начинает заново с новой профессией – «Дворник», кем бы он ни был до этого. Его заработная плата теперь составляет 350\$ в месяц. Бытовые расходы: 150\$, жилье: 150\$ и ежемесячный денежный поток: 50\$. Единственное, что остается неизменным в его отчете, – это количество рожденных детей.

## СМЕНА ПРОФЕССИИ

Если игрок желает сменить профессию, ему нужно остановиться на секторе «Работа» и бросить один кубик один раз. Чтобы найти вакансию, надо выбросить на кубике 6 очков. Если выпадет меньше – свободных вакансий нет. Нельзя выбрать профессию высшего ранга без прохождения специального обучения.

## МЛМ – СЕТЕВОЙ МАРКЕТИНГ В ИГРЕ

Игроки имеют возможность участвовать в сетевом бизнесе МЛМ. В игре представлены две конкурирующие компании – «Business 4 U» и «Жизнецвет». Для получения от них пассивного дохода необходимо собрать определенное количество карточек и затратить некоторое количество денег на развитие своей структуры. Игрок, заключивший контракт с одной из этих двух сетевых компаний, может вместо своего хода заниматься построением сетевого бизнеса.

При заключении контракта игроки вносят соответствующую запись в бланк игрока. Поля «Стоимость» и «Кредит» в этом случае служат для учета растущей организации (смотрите пример ниже).

### «ЖИЗНЕЦВЕТ»

У компании «Жизнецвет» более мягкий маркетинг и простая процедура входа в дело. «Жизнецвет» занимается распространением биологически активных добавок и здорового растительного питания и позиционирует себя как компанию, которая торгует реальным продуктом, способствующим оздоровлению. Контракт стоит дешевле – всего 200\$, од-

нако центральный офис компании требует ежемесячной оплаты компьютерного обслуживания контракта в размере 20\$. Поэтому дистрибьюторы «Жизнецвета» начинают свою работу с отрицательным денежным потоком. При удачной ситуации они вскоре начинают получать чеки от работы своей организации и их пассивный доход становится положительным.

#### «BUSINESS 4 U»

У компании «Business 4 U» более жесткий маркетинг. Она занимается продвижением неких супермодных и сложных компьютерных интернет-услуг. Даже среди лидеров компании многие не до конца понимают, что именно они продают. Но люди охотно подписываются для работы с модным инновационным брендом. Контракт стоит дороже – 400\$, но не требует никаких последующих оплат. Поэтому дистрибьюторы «Business 4 U» начинают свою работу с нулевым денежным потоком. При удачной ситуации они вскоре начинают получать чеки от работы своей организации и их пассивный доход растет.

Состоять одновременно в двух компаниях не принято, но и не возбраняется. Если игрок имеет два контракта, то в один свой ход он может работать только с одним из них.

МЛМ-лидеры в игре могут проводить **продажу товара** либо **презентацию бизнеса**. При этом они теряют свой ход (игровой день) и передвигаются на 1 клетку вперед на игровом поле. При передвижении работают все сектора, кроме сектора «Шанс».

#### Продажа товара

1. Дистрибьютор МЛМ объявляет остальным игрокам, что вместо текущего хода он займется продажей продукции своей компании.
2. Он бросает два кубика. Если на кубиках:
  - меньше 7 очков – сделка не состоялась;
  - 8 и больше очков – игрок получает сумму в 10 раз больше выпавшей на кубиках, умноженную на его уровень в компании.

**ПРИМЕР:** Директор представительства «Жизнецвет» (уровень 3) выбросила 9 очков, сделка состоялась и она заработала в 30 раз больше = 270\$.

3. После проведения продажи игрок передвигается на игровом поле на один сектор вперед. При этом работают все сектора, кроме «Шанса». На этом секторе для ходившего игрока зачитываются «Новости рынка».

#### Проведение презентации

1. Перед своим ходом игрок объявляет всем, что он проводит презентацию своей МЛМ-структуры.
2. Презентация для других игроков не требует капиталовложений и называется «домашним кружком». У игрока есть 2 минуты, чтобы объяснить другим участникам игры преимущества работы в его сетевой структуре. В случае, если игрок подписывает не менее трех реальных человек за игровым столом (заключает контракты), он автоматически переходит на второй уровень МЛМ-структуры (в обеих сетевых компаниях). За каждого подписанного человека игрок получает бонус в 50% стоимости контракта.
3. Для проведения презентации для остального населения республики (виртуальные люди) необходимо снять помещение, арендовать аппаратуру и оплатить организационные расходы в размере 500\$.
4. Количество подписанных после такой презентации виртуальных людей определяется кубиками:
  - игрок, находящийся на первом уровне МЛМ-структуры, бросает один кубик;
  - игрок, находящийся на втором уровне МЛМ-структуры, бросает два кубика;
  - игрок, находящийся на третьем уровне МЛМ-структуры, бросает три кубика.
5. За каждого подписанного человека МЛМ-лидер получает бонус в 50% стоимости контракта.

**ПРИМЕР:** Супервайзер «Жизнецвета» (2 уровень) провела презентацию за 500\$. Она бросила 2 кубика – выпало число 8. Это значит, что из всего зала в ее структуру подписалось 8 человек. Контракт «Жизнецвета» стоит 200\$, ее бонус – 800\$. С учетом затрат на организацию ее прибыль составила 300\$. В своем бланке игрока она вписывает напротив «Жизнецвета» 8 человек (*смотрите пример ниже*).

6. После проведения мероприятия игрок передвигается на игровом поле на один сектор вперед. При этом работают все сектора, кроме «Шанса». На этом секторе для ходившего игрока зачитываются «Новости рынка».

#### Рост организации

В сетевых компаниях «Business 4 U» и «Жизнецвет» идет активная работа по обучению и мотивации дистрибьюторов. Благодаря этому даже при пассивности игрока через какое-то время в его организации появится человек, который начнет активно развивать собственную структуру. Поскольку в сетевом маркетинге существует премиальная система поощрений вышестоящих звеньев распространителей, игрок начнет получать чеки от работы когда-то подписанного им человека. По статистике, не более чем 1 из 10 человек способен активно работать. Поэтому в бизнес-тренажере «Денежный Поток Олигарха» за каждые 10 человек в организации (включая играющих за столом) игрок будет получать чек в 100\$ ежемесячно, находясь на первом уровне маркетинга каждой из компаний. Дистрибьюторы второго уровня получают на 50% больше от работы своей организации, соответственно, игроку будут приходить чеки в 150\$ ежемесячно от каждые 10 человек. А вот руководители третьего уровня получают чеки в 300\$ в месяц от каждого десятка дистрибьюторов своей сети, так как имеют более существенную скидку на продукты своих компаний.

#### ПРИМЕР:

| Актив                  | Стоимость   | Кредит | Денежный поток |
|------------------------|-------------|--------|----------------|
| «Жизнецвет», уровень 2 | 8 человек   |        | -20            |
| B4U, уровень 1         | 22 человека |        | 200            |

Игрок является Супервайзером «Жизнецвета» (2 уровень) и одновременно – дистрибьютором «Business 4 U» (1 уровень). В компании «Жизнецвет» его дела идут не очень: подписано всего 8 человек и чек от работы этого звена он не получает. Соответственно, от работы этой структуры у него есть лишь отрицательный денежный поток в виде затрат на компьютерное обслуживание в размере 20\$ ежемесячно. Но если он подпишет еще хотя бы двух человек, то начнет получать чеки в 100\$ и его ежемесячный пассивный доход от структуры в компании «Жизнецвет» составит 80\$.

В то же время в компании «Business 4 U» его бизнес стремительно развивается: уже 22 человека работают в первой линии под ним. Это приносит игроку сразу 200\$ ежемесячно – по сотне от каждого десятка человек. Если игрок примет решение перейти на второй уровень в этой компании, он увеличит свой денежный поток от работы организации на 50% за счет увеличения оптовой скидки на продукт. Для этого ему придется квалифицироваться.

#### Квалификации в игре

Для перехода на следующие уровни в компаниях «Business 4 U» и «Жизнецвет» принят одинаковый механизм – «Квалификация»: необходимо выполнить определенные показатели активности по привлечению новых дистрибьюторов и совершению закупок продукции в определенный период времени.

Для перехода на второй уровень необходимо:

- иметь в своей организации не менее 10 человек;
- разово выкупить продукции на 5 000\$.

Для перехода на третий уровень необходимо:

- иметь в своей организации не менее 20 человек;
- иметь среди них не менее 5 человек на втором уровне;
- разово выкупить продукции на 20 000\$.

Кроме того, в обеих компаниях иногда проводятся маркетинговые акции, называемые «Промоушенами», во время которых выполнить квалификацию можно значительно легче и дешевле. Обычно о таких событиях сообщается в карточках возможностей.

#### Возможности дистрибьюторов высших уровней МЛМ

Супервайзеры и Директора представительств «Жизнецвета», дистрибьюторы второго и третьего уровней «Business 4 U» не только имеют возможность продавать продукт и подписывать людей в свои структуры, но и могут развивать их дальше, проводя квалификационные семинары.

Для того, чтобы устроить такой семинар, дистрибьютор второго и третьего уровней сетевой компании должен иметь в своей организации не менее 20 человек, которых он и будет обучать и мотивировать на прохождение квалификации. Каждый квалифицировавшийся после семинара человек увеличивает эффективность работы всей структуры на 5%, так как, получив новые знания и заряд мотивации, начинает более активно формировать и развивать собственную структуру.

### Проведение квалификационного семинара

1. Перед своим ходом игрок объявляет всем, что он проводит квалификационный семинар для своей МЛМ-структуры.
2. Семинар такого уровня требует больших капиталовложений и участия профессиональных спикеров – звезд компании. За каждого квалифицировавшегося после семинара человека дистрибьютор получает бонус в 50% стоимости квалификации (смотрите выше). Это 2 500\$.
3. Для проведения квалификационного семинара для своей организации необходимо арендовать дорогое помещение и аппаратуру, оплатить гонорар выступающим звездам компании и прочие организационные расходы в размере 5 000\$.
4. Количество подписанных после такой презентации виртуальных людей определяется кубиками:
  - Игрок, находящийся на втором уровне МЛМ-структуры, бросает один кубик;
  - Игрок, находящийся на третьем уровне МЛМ-структуры, бросает два кубика.

5. Каждый квалифицировавшийся после семинара человек делает взнос в компанию в размере 5 000\$ и переходит на второй уровень. За каждого квалифицировавшегося человека МЛМ-лидер получает бонус в 50% от закупки – 2 500\$.
6. Игрок вносит пометку в свой бланк (возле записи о собственной организации) о количестве дистрибьюторов второго уровня и увеличивает свой денежный поток на 5% за каждого.

**ПРИМЕР:** Дистрибьютор «Business 4 U» второго уровня, в чей организации было 33 человека на первом уровне и денежный поток от организации составлял 450\$ в месяц, провел квалификационный семинар за 5 000\$. Он бросил 2 кубика и выпало число 2. Это значит, что из всего зала квалификацию выполнили всего 2 человека. Игрок тут же получил причитающийся ему бонус от квалификации в размере 2 500\$ x 2 человека = 5 000\$, чем окупил свои затраты на проведение семинара. В своем бланке игрока он помечает напротив «Business 4 U», что 2 человека теперь на втором уровне, и увеличивает свой денежный поток на 10%. Теперь его организация приносит 495\$ в месяц.

### ВАЖНОЕ ПРАВИЛО:

**Не делайте того, чего не понимаете, пока не изучите. Не рискуйте своими деньгами!**

## ИГРА БЕЗ ИГРОВОГО ПОЛЯ ДЛЯ ГРУППОВЫХ ТРЕНИНГОВ

1. Распечатайте и положите в центр стола «Таблицу игровых возможностей»:

| Уровень | Очки на двух кубиках |              |         |                |              |      |           |                           |          |          |          |
|---------|----------------------|--------------|---------|----------------|--------------|------|-----------|---------------------------|----------|----------|----------|
|         | 2                    | 3            | 4       | 5              | 6            | 7    | 8         | 9                         | 10       | 11       | 12       |
| 4       | личная жизнь         | личная жизнь | финансы | финансы        | банк         | банк | банк      | культура                  | культура | политика | политика |
| 3       | шанс                 | шанс         | банк    | крупный бизнес | личная жизнь | банк | роскошь   | проблемы крупного бизнеса | банк     | шанс     | шанс     |
| 2       | шанс                 | шанс         | банк    | шанс           | личная жизнь | банк | свое дело | шанс                      | банк     | шанс     | шанс     |
| 1       | шанс                 | шанс         | банк    | шанс           | личная жизнь | банк | работа    | шанс                      | банк     | шанс     | шанс     |

Эта таблица является аналогом и заменой игрового поля, но при этом значительно повышает игровую динамику и экономит место за игровым столом. Каждая клетка таблицы показывает аналог сектора игрового поля на соответствующем уровне игры. Все правила обычной игры действуют так же.

2. Прочитайте вслух всем игрокам вводную статью «**ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК**» на странице 2, если они не знают этого термина.
3. Разложите стопки на свободном участке стола рубашками вверх согласно уровням, как в обычной игре. Повторите пункты №4–5 инструкции к обычной игре.
4. Раздайте бланки игрока и карандаши.
5. Подготовьте два кубика.
6. Выдайте игроку, который считает лучше всех, бланк рынка. Повторите пункт №9 инструкции к обычной игре.
7. Пусть каждый игрок (начиная с того, кто ведет бланк рынка, и далее по кругу по часовой стрелке) бросит один кубик один раз. Повторите пункт №10 инструкции к обычной игре. Учтите, что для большой группы свободные вакансии будут быстро заканчиваться.
8. Пусть каждый игрок бросит один раз 2 кубика, чтобы определить размер стартового капитала. Выпавшее число он умножает на свой ежемесячный денежный поток.
9. Приготовьте ластик и точилку – они могут пригодиться в ходе игры. Вас ждет большое количество изменений на рынке и в Вашем бланке.
10. Пусть все игроки бросят кубик по одному разу. Наибольшая выпавшая цифра определит того, кто сделает первый ход. Далее игроки ходят друг за другом по часовой стрелке.

11. Перед началом игры участники могут взять в банке кредиты и внести их в свои отчеты, чтобы иметь необходимые средства на осуществление инвестиционных проектов.
12. Теперь, начиная с первого ходящего, бросайте два кубика, находите соответствующий сектор в «Таблице игровых возможностей», открывайте карточки из соответствующих стопок и инвестируйте.
13. Игрок СЛЕВА зачитывает карточку из нужной или выбранной стопки для игрока СПРАВА. Это важно! В карточке может содержаться условие, при котором читающий играет роль посредника, брокера или риелтора и может заработать на посреднических услугах.
14. Ходивший игрок выслушивает информацию (не давайте ему карточку в руки, пока он не заплатит задаток!). На принятие решения о покупке отводится не больше 30 секунд. Если игрок не может позволить себе приобрести актив, он может отказаться от предложения либо перепродать сделку кому-то из других игроков.
15. На осуществление сделки игрокам дается не больше 2 минут.
16. При покупке ходивший вносит купленный актив себе в бланк и списывает деньги из графы «Отчет о движении денежных средств».
17. При покупке активов в кредит игрок обязан иметь наличные средства для внесения первого взноса.
18. Игрок СПРАВА от ходившего контролирует расход средств и правильность внесения информации в бланк игрока. Он является аудитором игрока.
19. Пока первый ходивший вносит изменения в свой бланк после хода, игрок справа от него проверяет его действия, а игрок слева – делает следующий ход.

# СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

**АКЦИЯ** – эмиссионная ценная бумага, предоставляющая ее владельцу право на участие в управлении акционерным обществом и право на получение части прибыли в форме дивидендов. Только что выпущенные акции новых компаний, как правило, прибыли не приносят и стоят немного. В бизнес-тренажере приняты к обращению именно такие.

**БАЛАНСОВЫЙ ОТЧЕТ** – моментальный снимок картины ваших активов и пассивов. В бизнес-тренажере «Денежный Поток Олигарха» балансовый отчет располагается в правой части бланка игрока.

**БРОКЕР** – лицо, за комиссионное вознаграждение выполняющее клиентские приказы на покупку/продажу ценных бумаг.

**ВАЛЮТНЫЙ РЫНОК** – это вся совокупность конверсионных и кредитно-депозитных операций в иностранных валютах, осуществляемых между контрагентами – участниками валютного рынка. В игре представлена возможность спекулировать галлийскими франками (безналичными).

**ВАУЧЕР** – расписка, оправдательный документ, поручительство, приватизационный чек – может быть государственной ценной бумагой целевого назначения на предъявителя, иметь номинальную стоимость в единицах национальной валюты и использоваться как платежное средство для приобретения объектов приватизации. Применяется при разгосударствлении убыточных предприятий, находившихся ранее в государственной собственности.

**ГОЛУБЫЕ ФИШКИ** – Blue Chip Stocks – самые популярные акции. Среди эмитентов акций данной категории – General Electric, Dupont, IBM, Procter & Gamble, т.е. компании, которые имеют серьезную репутацию и стабильные позиции на рынке, чьим бумагам присвоен высокий рейтинг инвестиционного уровня. Обычно по таким акциям регулярно в течение продолжительного времени выплачиваются дивиденды вне зависимости от того, благополучный год был у компании или неудачный. Такие акции стоят, как правило, дороже остальных.

**ДЕПОЗИТНЫЙ СЕРТИФИКАТ** – ценная бумага, долговое обязательство банка, который выплачивает инвестору проценты.

**ДИВИДЕНДЫ** – часть общей суммы чистой прибыли компании, распределяемая между держателями акций.

**ДИЛЕР** – лицо, осуществляющее операции с ценными бумагами за свой счет или за счет компании, где работает. Доход дилера складывается из разницы между ценой, уплаченной при покупке акции, и ценой, полученной при ее продаже.

**ДОЛЯ В АКЦИОНЕРНОМ КАПИТАЛЕ** – пакет акций, предоставляющий право совладения компаний. Акционеры (люди, владеющие акциями компании) являются фактическими владельцами данной компании.

**ИНВЕСТИЦИИ** – долгосрочные вложения капитала с целью получения дохода.

**ИПОТЕЧНЫЙ КРЕДИТ (ЗАКЛАДНАЯ)** – способ финансирования покупки недвижимости, при котором купленная Вами собственность используется в качестве обеспечения (залога) суммы денег, взятых Вами в долг. Это инструмент страхования кредитора от риска.

**КАПИТАЛ** – деньги, а также всё то, что имеет официально утвержденную стоимость.

**КОНФИСКАЦИЯ** – изъятие вашей собственности банком или кредитором в наказание за просрочку платежей.

**КОПЕЕЧНЫЕ АКЦИИ** – Penny Stocks – обычно продаются по цене ниже 5.00\$, что может стать фактором, определяющим их большую привлекательность для индивидуальных инвесторов по сравнению с дорогими акциями.

**НАЛОГОВЫЙ АРЕСТ (ИМУЩЕСТВА)** – наложение ареста на имущество за неуплату налогов.

**ОГРАНИЧЕННОЕ ПАРТНЕРСТВО** – юридическое лицо, образованное для владения и управления активами. Компания с ограниченной имущественной ответственностью для учредителей.

**ОПЦИОН** – форма фьючерсного контракта, при которой покупатель вначале выплачивает бонус продавцу. Продавец опциона обязуется в некий оговоренный в контракте срок в будущем выполнить условия контракта. Для покупателя контракт является не обязательным – в случае, если выполнение контракта продавцом становится невыгодным для него, покупатель может в одностороннем порядке разорвать контракт. Заранее выплаченный бонус при этом не возвращается.

**ОПЦИОН CALL** – опцион на покупку. Предоставляет покупателю право купить базовый актив (подробно рассмотрен в Правилах).

**ОПЦИОН PUT** – опцион на продажу. Предоставляет покупателю право продать базовый актив (подробно рассмотрен в Правилах).

**ОТЧЕТ О ДОХОДАХ** – форма отчетности, показывающая Ваши доходы и расходы за определенный период времени. Другое ее название – «Отчет о прибылях и убытках». (Располагается в верхней левой части вашего финансового отчета.)

**ПАЕВЫЙ ИНВЕСТИЦИОННЫЙ ФОНД** – управляемая профессиональными менеджерами инвестиционная компания, которая владеет опционами акций, облигациями и другими ценными бумагами денежного рынка и продает их отдельным лицам в виде паев. Пайщики не обладают правом прямого владения долей капитала в компаниях, акционерами которых номинально являются.

**ПЕРВЫЙ ВЗНОС (ЗАДАТОК)** – часть рыночной цены (обычно 10–30%), которую покупатель выплачивает при заключении сделки. Остальная часть цены финансируется позже и другими способами.

**ПОЛНЫЙ ЛОТ (ПАКЕТ)** – обычно покупка или продажа акций осуществляется в количествах, кратных 100. Сто акций – минимальная единица в операциях с ценными бумагами почти на всех биржах. Однако существуют и неполные (нестандартные) лоты по неходовым акциям. Обычно брокеры по нестандартным сделкам взимают повышенные комиссии.

**ПРЕДЕЛЫ КОЛЕБАНИЯ ЦЕН** – разница между самой высокой и самой низкой ценами на объекты инвестиций в течение дня, месяца, года.

**ПРЕМИЯ ОПЦИОНА** – это сумма денег, уплачиваемая покупателем опциона продавцу при заключении опционного контракта. По экономической сути премия является платой за право заключить сделку в будущем.

**ПРИВИЛЕГИРОВАННАЯ АКЦИЯ** – акция, обладающая специальными правами, но имеющая и специальные ограничения. Привилегированная акция не имеет права голоса. Обычно предусматривается, что по ним в первую очередь уплачивается твердый фиксированный доход их владельцам, в отличие от обыкновенной акции, дивиденд по которой колеблется в зависимости от прибыли акционерного общества.

**ПРИРОСТ / СНИЖЕНИЕ СТОИМОСТИ КАПИТАЛА** – разница между ценой, за которую Вы купили инвестицию, и ценой, за которую Вы ее продали.

**ПРОДАЖА БЕЗ ПОКРЫТИЯ** (англ. short selling – КОРОТКАЯ ПРОДАЖА, ШОРТ, КОРОТКАЯ СТАВКА, ИГРА НА ПОНИЖЕНИЕ) – продажа ценных бумаг, товаров или валюты, которыми торговец на момент продажи не владеет.

**СРОЧНЫЙ РЫНОК** (рынок производных финансовых инструментов) – это рынок, на котором происходит заключение срочных контрактов (форварды, фьючерсы, опционы, свопы). Срочный рынок может быть как биржевым (например, рынок фьючерсов), так и внебиржевым (рынок, на котором заключаются форвардные контракты).

**ТЕХНИЧЕСКОЕ ИНВЕСТИРОВАНИЕ** – при данном типе инвестирования в первую очередь учитываются текущие рыночные тенденции и настроение рынка. Технический инвестор изучает поведение продажной цены акций компании, историю развития цен на акции данной компании, не вникая во внутреннее функционирование компании, как это делал бы фундаментальный инвестор.

**ТРЕЙДЕР** – зарегистрированный (конкурирующий) торговец, покупающий и продающий ценные бумаги в рамках управления собственным портфелем. В этом смысле термин «трейдер» равнозначен термину «дилер».

**ДЕЙ-ТРЕЙДЕР (ДНЕВНОЙ ТРЕЙДЕР)** – лицо, осуществляющее сделки купли-продажи акций в течение одного биржевого дня.

**ФИНАНСИРОВАНИЕ** – выделение средств или ресурсов для достижения намеченных целей.

**ФИНАНСОВЫЙ ОТЧЕТ** – простейшей документ, который позволяет оценить состояние Вашего семейного бюджета. Финансовый отчет – это Ваша зачетная книжка по предмету «Реальная жизнь».

**ФОНДОВАЯ БИРЖА** – организация, целями которой являются предоставление места для совершения торговых сделок и сведение вместе покупателей и продавцов ценных бумаг.

**ФОНДОВЫЙ РЫНОК** – абстрактное понятие, служащее для обозначения совокупности действий и механизмов, делающих возможными торговлю ценными бумагами (акциями, облигациями, производными финансовыми инструментами и т.д.).

**ФОРЕКС/FOREX** – сокращение от англ. FOReign EXchange, что переводится как «международный валютный обмен». Термин «Форекс» принято использовать для обозначения взаимного обмена свободно конвертируемых валют, а не всей совокупности валютнообменных операций.

**ФРАНШИЗА** – продажа права на управление предприятием стороне, которая должна внести первоначальную сумму наличными. Существуют различные варианты франшиз – с паушальным платежом, без него, с постоянными выплатами в пользу франчайзера и с разовым взносом.

**ФУНДАМЕНТАЛЬНОЕ ИНВЕСТИРОВАНИЕ** – при данном типе инвестирования характерно тщательное изучение всех рисков, стоимости и потенциала роста инвестиционных прибылей путем изучения финансовых документов компании/инвестиции.

**ФЬЮЧЕРС (ФЬЮЧЕРСНЫЙ КОНТРАКТ)** – производный финансовый инструмент – стандартный срочный биржевой контракт купли-продажи базового актива, при заключении которого стороны (продавец и покупатель) договариваются только об уровне цены и сроке поставки актива, оговаривая заранее все параметры актива, и несут обязательства перед биржей вплоть до его исполнения.

**ХЕДЖИРОВАНИЕ** – позиция по срочным сделкам, устанавливаемая на одном рынке, для компенсации воздействия ценовых рисков равной, но противоположной срочной позицией (позицией по срочным сделкам) на другом рынке. Хеджирование осуществляется с целью страхования рисков изменения цен путем заключения сделок на срочных рынках.

**ИРО (первоначальное публичное предложение)** – первая публичная продажа акций частной компании, в том числе в форме продажи депозитарных расписок на акции. Продажа акций может осуществляться как путем размещения дополнительного выпуска акций, путем открытой подписки, так и путем публичной продажи акций существующего выпуска акционерами частной компании.

**ROI (коэффициент окупаемости инвестиций)** – это один из коэффициентов, отражающий рентабельность бизнеса. Считается как отношение годового дохода к вложенным средствам. Вычисляется в процентах. Например, Вы приобрели квартиру стоимостью 50 000\$ и ваш задаток составил 10 000\$. В месяц эта квартира приносит Вам денежный поток в 100\$, что в год составит 1 200\$. Тогда ROI равен  $1\ 200\$ \div 10\ 000 \times 100\%$ . Итого 12%. Далее Вы можете принимать решение, выгодно ли Вы вложили 10 000\$ или нет.

## ВАЖНО!

Для проведения качественного тренинга лучше всего пригласите официально сертифицированного компанией «Игрика» фасилитатора. Профессиональный ведущий покажет Вам, как увлекательно вести игру, и обучит всем фишкам и тонкостям правил использования бизнес-тренажера.

## Компания «ИГРИКА»



Игра – быстрый, ненавязчивый и веселый способ усвоить полезные навыки. Все выпускаемые игры отличаются образовательным уклоном, их отличительная особенность: они обучают людей считать свои деньги эффективно и строить бизнес.

Игры и тренинги от компании «Игрика» имеют строго практическую направленность и вносят вклад в повышение финансовой грамотности общества. Разработчики игр и консультанты являются практикующими предпринимателями и бизнесменами, экспертами по составлению личного финансового плана, управлению финансами, инвестированию, сохранению и приумножению личного капитала.

В компании «Игрика» накоплен большой опыт практической образовательной деятельности. Тренеры компании читают лекции и проводят занятия во многих учреждениях образования Беларуси и России.

Компания «Игрика» разрабатывает экономические образовательные программы для детей и молодежи. К примеру, программа «Юный инвестор» успешно проводится в летних лагерях для детей. Ее участниками стали уже несолько тысяч детей и подростков.

Бренд «Игрика» – разработчик и производитель настольных экономических игр и развивающих бизнес-тренажеров, занимается организацией и проведением игровых бизнес-тренингов. Среди клиентов: «МТС», «МТБанк», «Приорбанк», «Монолит Групп», «Белтелеком», «Франсабанк», ОО БРСМ, «R-Style Lab», «Сармат», «Рагос» и другие.

### Все услуги:

1. Разработка и производство настольных игр:
  - «Денежный Поток Олигарха», [www.денежныйпоток.бел](http://www.денежныйпоток.бел)
  - «Классическая Фликса», [classic.flixa.by](http://classic.flixa.by)
  - «Фликса Фермер», [farmer.flixa.by](http://farmer.flixa.by)
  - «Партизаны и оккупанты», [partizan.flixa.by](http://partizan.flixa.by)
  - «ЗомбиФликса», [zombie.flixa.by](http://zombie.flixa.by)
  - «Вот так Ситуация!», [sitgame.ru](http://sitgame.ru)
2. Организация и проведение обучающих семинаров и тренингов по финансовой грамотности для взрослых.
3. Создание и внедрение новых систем обучения и методик в систему образования.
4. Консалтинг и разработка эксклюзивных игровых систем обучения (симуляций).
5. Реклама и пиар на оригинальных носителях - брендинг и кастомизация настольных игр.
6. Организация и проведение развлекательных мероприятий для корпораций.
7. Популяризация фондового рынка через создание обучающих материалов (книг, дисков, игр).
8. Геймификация мероприятий, событий, ивентов.

# ДЕНЕЖНЫЙ ПОТОК ОЛИГАРХА

## АВТОРЫ И ИЗДАТЕЛИ

**Разработчик игры:** Константин Владимиров-Журавский.

**Сюжет и тексты возможностей:** Константин Владимиров-Журавский.

**Редактор и вычитка:** Марина Шарупо.

**Иллюстрации:** Юлия Чиркова, Александр Соловьёв, Светлана Заярная, freepik.com.

**Дизайн и верстка:** www.verstka.by.

**Менеджмент и издание игры:** ООО «Игрика», Республика Беларусь, Минск, ул. Чапаева, 3, каб. 237, блок 1. УНП 191649132. www.igrika.ru

**Особая благодарность:** Светлане Мурашко, Павлу Вейнику, Анастасии Рудене, Алексею Августиневичу, Алексею Ивановскому, Сергею Евстифееву, Павлу Ступеню.

**В тестовых играх участвовали:** Владимир Андриенко, Алексей Журавский, Антон Дворников, Светлана Кольцова, Александра Шевцова, Геннадий Гриневич, Максим Карабак, Анастасия Ковалева, Светлана Мурашко, Павел Вейник.



## Содержание

|                                           |    |
|-------------------------------------------|----|
| Быстрый старт: как играть? .....          | 1  |
| Подробные правила .....                   | 2  |
| Денежный поток .....                      | 2  |
| Цели и задачи бизнес-тренажера            |    |
| «Денежный поток олигарха» .....           | 2  |
| Описание игрового поля .....              | 3  |
| Первый уровень – «Наемный работник» ..... | 3  |
| Второй уровень – «Свое дело» .....        | 4  |
| Третий уровень – «Крупный бизнес» .....   | 4  |
| Четвертый уровень – «Путь олигарха» ..... | 4  |
| Описание стопок карт .....                | 5  |
| Бланк игрока .....                        | 7  |
| Бланк рынка .....                         | 8  |
| Аудит в игре .....                        | 8  |
| Виды сделок в игре .....                  | 8  |
| Опционы .....                             | 9  |
| Банковские инструменты .....              | 10 |
| Кредиты .....                             | 10 |
| Депозиты .....                            | 11 |
| Банкротство .....                         | 11 |
| Смена профессии .....                     | 11 |
| Млм – сетевой маркетинг в игре .....      | 11 |
| Игра без игрового поля                    |    |
| для групповых тренингов .....             | 13 |
| Словарь терминов .....                    | 14 |

## ДРУГИЕ ИГРЫ КОМПАНИИ «ИГРИКА»



У нас есть простые и легкие игры для Ваших детей и семейного досуга. Даже самые маленькие смогут вместе с Вами играть в «Flixa: Фермер». Простая и доступная идея выращивания и торговли овощами и фруктами, легкие цифры помогут весело и с пользой провести время и подучить устный и письменный счет, изучить основы экономики. Игра отлично подойдет детям от 6-8 лет - необходимо только уметь читать, писать и считать. Однако и взрослые играют в нее с большим удовольствием.

### Смотрите на сайте [farmer.flixa.by](http://farmer.flixa.by)

Для Вас и Ваших коллег подойдет более серьезная игра «Flixa: Classic». Опирирая своим капиталом, Вы будете вкладывать в акции и недвижимость и строить бизнес. Эта игра развивает навыки кооперации и взаимодействия, переговоров и торговли. Здесь нельзя проиграть, но можно добиться блестящих результатов при совместных действиях. В эту игру уже играют в России, Латвии, Турции.

### Смотрите на сайте [classic.flixa.by](http://classic.flixa.by)

Для более азартных игроков мы разработали две боевых игры «Flixa: Партизаны и оккупанты» и «Flixa: Зомби». В обеих Вам придется сражаться с врагами и спасать людей, строить собственный лагерь и укреплять оборону. Вы можете быть союзниками с другими игроками, а можете сражаться друг с другом - дело Ваше! Главное, чтобы Ваш отряд был самым сильным.

### Смотрите на сайтах [partizan.flixa.by](http://partizan.flixa.by) и [zombie.flixa.by](http://zombie.flixa.by)

Ну а для больших веселых компаний и коллективов фирм мы предлагаем корпоративное суперразвлечение – психологическую игру «Вот так Ситуация!». Всего одна коробка может занять весь офис в 50 человек на 2-3 часа веселым и крутым развлечением не уступающим, театру и КВН.

### Смотрите на сайте [sitgame.ru](http://sitgame.ru)



### Контакты для заказа:

+375 29 178 55 45

+375 29 76 22 115

[sales@igrika.ru](mailto:sales@igrika.ru)

[www.igrika.ru](http://www.igrika.ru)