МОСИГРА

Российская сеть магазинов
настольных игр.

mosigra.ru

Magellan Entertainment

Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru

Примеры стратегий

Безопасный старт

Работайте «на дядю» и получайте зарплату до тех пор, пока не запустите свой первый проект, приносящий регулярную прибыль. После этого можно уходить из компании и полностью переключаться на свой бизнес. Плюс такой стратегии в том, что вы точно начинаете без стресса и проблем, минус — в очень медленном запуске первого проекта.

Группа энтузиастов

Вы можете попробовать договориться с другом, что вдвоём осилите крупный проект за определённую долю прибыли на каждого. Какое-то время можно работать вдвоём, получая зарплату, потом — нанять нужных людей и быстро сдать проект. Эта стратегия хороша тем, что работа над проектом идёт быстро, но её минус в том, что вашему другу никто не сможет гарантировать, что вы не обрежете финансирование, например, перед концом игры.

Инвестор

Быстро нанимайте персонал, запускайте проекты в работу и нанимайте других игроков, чтобы максимально ускорить работу. Это рискованная, но очень быстрая стратегия получения надёжных источников финансирования.

Разумеется, играя в «Стартап», вы быстро найдёте ещё десятки возможных вариантов развития событий.

Пример игры

Билл, Ада и Кевин садятся за стол и готовятся к игре.

Начало первого хода

— Билл ходит первым, и он активный игрок. Он открывает карту проекта из колоды и решает, будет ли брать её в работу. Попадается «Утилита для дизайнеров». Билл не хочет работать над ней, и он передаёт её следующему игроку — Аде. Ада решает взять проект в работу и кладёт карту перед собой.
— Билл берёт 2 карты возможностей и не показывает их никому.
— Поскольку это первый ход, карта происшествия не открывается.

Первый ход

— Начинает активный игрок Билл. Он выкладывает из руки карту проекта «Сайт компании», а затем нанимает себе дизайнера.
— Затем Билл распределяет работу следующим образом: «Я работаю над менеджметом проекта, а мой дизайнер — над дизайном», — и ставит соответствующие галочки.
— Теперь наступает очередь Ады. У неё уже есть проект утилиты для дизайнеров. Она нанимает дизайнера и распределяет работу так: «Я и дизайнер работаем над проектом». Карту проекта в этом ходу она не играет.
— Очередь Кевина. Он начинает создавать бекап за счёт своей работы.
Пока бекап не готов.

Конец первого хода

— Билл платит 1 монету за сотрудника. Ада платит 1 монету за сотрудника. Кевин ничего не платит и получает 1 монету зарплаты.
— Все ставят по галочке в поле «Срок» своих проектов.
— Билл передаёт маркер активного игрока Аде.

Начало второго хода

— Ада берёт карту проекта. Это «XXX-сайт». Она отказывается от разработки, передаёт карту Кевину, он тоже отказывается от разработки и передаёт карту Биллу. Билл также отказывается и кладёт карту в сброс.
— Ада берёт 2 возможности и никому их не показывает.
— Ада открывает карту происшествия и озвучивает её содержание всем игрокам. Ей попалось «Ограбление», по условиям которого все потеряют деньги или смогут избежать этой проблемы, «скинувшись» в сумме на 7 монет. Семь не делится на три, поэтому наступает минута мучительных размышлений. Игроки берут деньги в руки и одновременно показывают, сколько решили пожертвовать. Ада положила 3 монеты, Билл — 3 монеты, а хитрый Кевин — всего 1. Происшествия удалось избежать, но игроки недоверчиво смотрят на Кевина.

Второй ход

— Ада не играет карты проекта и возможности в этом ходу, и у неё нет второго дизайнера, при том что ей осталось сделать 3 единицы работы за 1 ход. Она распределяет работу следующим образом: «Я и дизайнер работаем над проектом».
— Очередь Кевина. Ада обращается к нему с просьбой помочь по проекту за деньги. Кевин предлагает помочь с дизайном за 4 монеты. После переговоров Кевин соглашается выполнить работу за 3 монеты, причём Ада заплатит 1 сразу, а 2 — в следующем ходу. Кевин использует свою единицу работы для завершения проекта Ады.
— Очередь Билла. Он играет карту возможности «402» и выбирает Кевина. Кевин теряет 2 монеты. Затем Билл распределяет работу по проекту (сам занимается разработкой, дизайнер делает дизайн) и заканчивает его. Билл получает 8 монет за завершение проекта.

Конец второго хода

— Билл не платит за сотрудника, и тот увольняется. Ада платит 1 монету за сотрудника. Кевин ничего не платит и получает 1 монету зарплаты.
— Ада получает 1 монету дохода с проекта.
— Проектов в разработке ни у кого нет, галочек в поле «Срок» ставить не нужно.

Состав:

— 29 карт проектов, которые вам предстоит разрабатывать;
— 50 карт возможностей и сотрудников;
— 42 карты внезапных происшествий;
— 60 монет;
— 5 купюр номиналом 10;
— 9 фишек проваленных проектов;
— Фишка активного игрока;
— 6 карт «Я» с памяткой;
— 2 маркера;
— Инструкция (RTFM!).

© Издание на русском языке, ООО «Магеллан», 2011–2013.
Над игрой работали: С. Абдульманов, Д. Кибкало, Т. Фисейский, Е. Кутепова.
Графика: А. Зубов, В. Лобов.
Художник: К. Лемешева.

mgfan.ru
mosigra.ru
125040 Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

2-6 игроков
От 12 лет
Партия 20-60 минут

Привет! Вы — молодой бизнесмен, который сейчас работает «на дядю», а по вечерам корпит над своим первым проектом. Очень скоро вы начнёте собирать собственную команду, договариваться с друзьями о совместных проектах и делать большой бизнес. К концу игры вы наступите на кучу грабель и в итоге заработаете кучу денег — или останетесь бедным фрилансером.

Игра рассказывает про суровую жизнь бизнесменов, развивает навыки переговорщика, учит делать бекапы, наводит на нужные мысли про капитал, проекты и распределение ролей и, самое главное, приносит удовольствие даже законченным гикам.

Установка и подготовка к первому запуску

1. Загляните внутрь коробки. Там лежат три колоды карт: проекты, возможности и происшествия. Перемешайте каждую колоду.
2. Теперь раздайте каждому игроку по 3 карты проекта и 3 карты возможности взакрытую. Это начальные идеи и связи каждого бизнесмена. Затем дайте каждому по 10 монет — это стартовые накопления.
3. Выложите перед собой карточку «Я» и помогите другим игрокам сделать то же самое.
4. Положите перед собой маркер активного игрока.
5. Начните первый ход.

Победа

Побеждает тот, кто быстрее всех наберёт 27 монет.

Карта проекта

Проект — это одна из ваших идей, которая может быть воплощена в результате упорной работы.

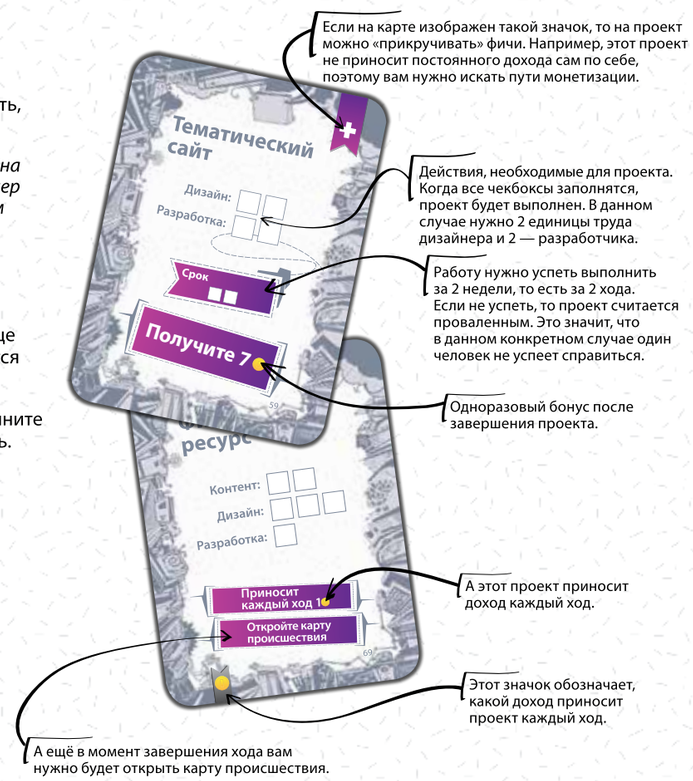
- **Работа** — объём и тип работ, которые нужно выполнить, чтобы закончить проект.

  Например, если на проект требуется 2 единицы дизайна и 2 единицы разработки, то вам потребуются дизайнер и разработчик, которые будут делать проект вдвоём в течение 2 ходов.

- **Срок или дедлайн** — время, после которого задача считается проваленной. Даже если вы сделали проект на 99%, но не успели к дедлайну, то он становится никому не нужным и отправляется в сброс. Если в конце хода проект не готов, а срок уже истёк, проект считается проваленным и игрок берёт маркер провала.

- **Вознаграждение.** Его можно получить, когда вы выполните всю работу по проекту и он начнёт приносить прибыль. Иногда это бывает разовое вознаграждение, а порой оно превращается в постоянный доход.

Три проваленных проекта (не выполненных к дедлайну) означают немедленный проигрыш.



Карта происшествия

Происшествие — это внезапно возникшая проблема, которая касается всех игроков.

Многих происшествий можно избежать, обойдясь малой кровью, если игроки смогут договориться между собой. На таких картах происшествий есть поле «Избежать», содержащее, например, необходимую сумму для снятия негативного эффекта.

Чтобы попробовать избежать происшествия, всем игрокам нужно взять в руки монеты на определённую сумму (или сделать вид, что они берут их) и на счёт «три» высыпать содержимое кулаков на стол.

Если получившаяся сумма будет равна той, что указана на карте, или будет больше её, то происшествие отменяется.

Другой тип происшествий невозможно избежать — все обязаны выполнить указанное на карте условие.

Карта возможности

На каждой карте возможности есть две части: фича, или игровая ситуация, и сотрудник.

- Если карту сыграть **как карту сотрудника**, то он вольётся в вашу команду и начнёт работать за 1 монету в 1 ход.
- **Фича** — это дополнение к одному из уже законченных ваших проектов, которое будет приносить дополнительно по единице прибыли за ход. Фича может прикручиваться только к проектам, у которых есть иконка . Разработка фичи аналогична разработке проекта. Когда фича готова, нужно выбрать проект, к которому она буде прикручена. Если такого проекта нет, фича отправляется в сброс.
- **Игровая ситуация** — это событие, которое может произойти с вами или с выбранным игроком. События бывают как приятные для бизнеса (например, от вас ушла девушка и вы много времени посвятили работе), так и неприятные (куда-то пропал очень нужный сейчас бекап).

Карта возможности может быть сыграна в одном из вариантов (как сотрудник или как фича/ситуация).

Если вы наняли человека в команду — текст на второй части карты игнорируется. Если вы сыграли фичу — наличие сотрудника также игнорируется.

Фичу стоит класть под проект вот так:

Сотрудников удобно класть под свою карту:

Ход

1. Активный игрок берёт карты

- Вскрывает карту проекта из колоды и решает, будет ли работать над этим проектом. Если нет, то аналогичные решения принимаются другими игроками (по часовой стрелке). Если проект не был взят в работу никем, он отправляется в сброс.
- Берёт в руку 2 карты возможностей, не показывая их другим игрокам.
- Вскрывает карту происшествия. Все игроки подвергаются действию происшествия: необходимо попробовать избежать ситуации или просто пострадать по условию, иначе придется понести определённый урон, что указано на карте.

На первом ходу игры карта происшествия не вскрывается.

2. Игроки разыгрывают карты и распределяют колоду

- Активный игрок может сыграть одну карту проекта и одну карту возможности.
- Сразу после этого игрок может распределить работу.
- Игрок добавляет к сроку по 1 неделе для каждого из своих проектов.

Эта часть хода повторяется для каждого игрока по очереди по часовой стрелке от активного.

Каждый игрок может сыграть карту проекта и карту возможности, а затем распределить работу, но первая часть хода со взятием карт выполняется только один раз для активного игрока.

3. Издержки и доходы

В конце хода каждый игрок платит по 1 монете за каждого сотрудника независимо от его занятости в этом ходе или увольняет его. Затем получает прибыль с проектов и фич.

4. Назначается новый активный игрок

Маркер активного игрока передаётся следующему по часовой стрелке. Начинается новый ход. Если у одного из игроков на конец хода есть капитал в 27 монет, он побеждает и игра заканчивается. Если колода проектов закончилась, то побеждает тот игрок, у которого больше всего денег.

Как распределять работу?

Каждый участник вашей команды, включая вас, производит за один ход единицу работы.

Вы универсальны и можете работать по любой специальности, а вот наёмные сотрудники действуют только в рамках своей специализации. Это значит, например, что разработчик никогда не берётся за дизайн, а дизайнер, к счастью, не трогает код.

Работу можно распределять как по своим проектам, так и по проектам других игроков. Кроме того, работа бывает нужна для реализации фич и создания бекапа.

Чтобы распределить работу, нужно просто взять маркер и поставить галочки в соответствующие поля (чекбоксы) карт. При этом нужно обозначать, чью работу и с какой целью вы используете, например: «*Дизайнер работает на нашем домашнем сайте, разработчик клепает утилиту, а я буду писать контент для домашнего сайта*».

Как увольнять сотрудников?

Каждый сотрудник получает 1 монету в конце хода. Достаточно не выплатить кому-либо зарплату — и этот человек уйдёт (его карта отправится в сброс). Кроме того, вы можете уволить любого сотрудника на своём ходу, просто отправив его карту в сброс.

Что делать, если сотрудник простаивает?

Предположим, у вас есть дизайнер, но нет задач, которые требуют работы по его специальности. В этом случае сотрудник будет простаивать целый ход, но вы должны будете выплатить ему зарплату. Чтобы дизайнер не простаивал, вы можете использовать его на проекте другого игрока (договорившись с ним). Ещё вариант — поручить сотруднику делать бекап.

Можно ли вытеснять с рынка конкурентов?

Да. Если вы первым закончите проект с таким же названием, как у другого игрока, то проект соперника отправится в сброс вместе со всеми фичами. Если вы любите конкуренцию и продолжительные игры большой компанией, то можете смешать два издания данной игры и попробовать играть в условиях жёсткого турбулентного рынка.

Как зарабатывать деньги?

- **Во-первых, пока у вас нет сотрудников, вы сами работаете** в какой-либо компании и копите деньги. При этом вы получаете по 1 монете в качестве зарплаты в первые два хода. Эти поступления прекращаются на третьем ходу или же сразу после того, как вы наймёте первого сотрудника.
- **Во-вторых, можно делать проекты.** Прибыль по проектам — основной источник дохода для многих стартаперов. Кроме того, свои проекты всегда приносят большое моральное удовлетворение.
- **В-третьих, можно продавать свою работу или работу команды** тем, у кого проекты «горят». В игре много задач, которые могут быть решены только крупной командой, поэтому договариваться придётся часто и активно. Вы можете договариваться за деньги, за часть прибыли с будущего проекта, за услуги («Я тебе дизайнера — ты мне разработчика») и на любых других условиях.
  Почувствуйте себя аутсорсером.
- **Можно продавать свои идеи.** Для этого вы можете на своём ходу отправить в сброс карту проекта из руки и получить за это 1 монету. Так можно делать только один раз за ход. Это не очень выгодно, и всегда жалко сбрасывать проект, но зато это ничуть не страшно.

Для чего нужен бекап?

В обычное время резервная копия данных совершенно не нужна, но как только происходит что-то неприятное, она становится самой желанной в мире вещью. **Бекап** — это мини-проект, который находится на вашей карточке «Я». Если в него вложено 2 единицы работы, считается, что он создан. Если работы по нему не выполнены до конца или не велись — считается, что бекапа у вас нет.

Дипломатия

Игра моделирует реальный бизнес. Договариваться можно обо всём, кроме передачи карт из руки или со стола между игроками.

Например:

- *Вы можете договориться о том, что другой игрок поможет вам в работе по вашему проекту за деньги, пообещать помощь в будущем и так далее.*
- *Вы можете делать проект вместе с другим игроком, договорившись распределять прибыль. При этом карта остаётся у того, кто запустил проект в работу. Именно этот игрок получает прибыль, а затем, если хочет, передаёт её часть другим участникам.*
- *Можно давать деньги в долг или, наоборот, попросить о помощи.*
- *Можно вместе обсуждать возможности выхода из проблемных ситуаций.*
- *Если вы хотите больше реалистичности — можно ввести дополнительное правило, что все обязательства имеют силу договора и должны исполняться (или же нарушивший их выплатит неустойку).*

Одним словом, эта часть игры полностью открыта для любых комбинаций.