

Финансовая пирамида – Правила игры

Ponzi Scheme

Цель игры

Игроки организуют финансовые пирамиды, вкладывая полученные от инвесторов день в разные сферы хозяйственной деятельности. Когда приходит оговоренный срок, игрок обязан выплатить инвесторам обещанные дивиденды. Помимо этого игроки могут выкупать друг у друга доли в разных сферах. Если игрок не может выплатить дивиденды, игра немедленно заканчивается. Все *выжившие* игроки подсчитывают победные очки, исходя из своей доли в разных сферах хозяйства.

Состав игры



Подготовка к игре

1. Разложите игровое поле в центре стола. На нём изображены 3 ряда ценных бумаг. Карты п.п. 2-5 образуют рынок.
2. Разложите на игровом поле, лицом вверх, по старшинству, 9 начальных ценных бумаг. Наименее ценные бумаги располагаются в верхнем ряду, наиболее ценные – в нижнем. Порядок расположения карт внутри одного ряда не важен.
3. Перемешайте остальные 63 карты ценных бумаг, полученную колоду положите рядом с игровым полем.
4. Разложите жетоны влияния в 4 кучки, по видам, и положите их рядом с игровым полем.
5. Положите рядом с полем 4 жетона роскоши.
6. Разложите купюры наличных денег по номиналу рядом с игровым полем. Один из игроков может также

- выполнять роль банкира.
- Каждый игрок берёт 1 счётчик времени, 1 маркер и 1 экран. Игроки кладут счётчик на стол, перед собой, с запасом свободного места вокруг него. Маркер располагается рядом с красным треугольником счётчика. Всю игру маркер остаётся неподвижным. Во время игры игроки прячут за своим экраном имеющиеся у них наличные, но ничего более.
 - Игрок, который лучше других держит своё слово, становится первым игроком. Он получает маркер первого игрока. Во время игры игроки выполняют свои действия по часовой стрелке, начиная с первого игрока.
 - В начале игры у игроков нет наличных или жетонов влияния. Они получают их на рынке или с помощью тайных сделок друг с другом.

Схема раскладки для 4 игроков:



Основные правила

Игра состоит из раундов, в каждом из которых выполняются следующие действия.

Финансирование – каждый игрок может выбрать жетон влияния и ценную бумагу.

Тайная сделка – каждый игрок может сделать торговое предложение.

Передача маркера первого игрока – первый игрок передаёт свой маркер и удаляет с поля ценную бумагу.

Паника на рынке – происходит, если число ценных бумаг с медведем на рынке достигло числа игроков.

Поворот счётчиков времени – каждый игрок поворачивает свой счётчик на 1 или 2 (если паника) деления.

Выплата дивидендов – каждый игрок выплачивает доходы по своим финансовым обязательствам.

Финансирование

Каждый игрок может выполнить это действие или спастись. Выполнение происходит в следующем порядке.

- Игрок выбирает на рынке 1 жетон влияния какого-то вида и кладёт его на стол перед собой. Игрок НЕ

- МОЖЕТ брать жетон того вида, в котором у него уже есть 3 жетона.
- В зависимости от того, сколько жетонов выбранного вида теперь имеется у игрока, он выбирает и берёт себе с игрового поля ценную бумагу, находящуюся в соответствующем ряду: в первом ряду, если у игрока 1 жетон, во втором, если 2, и в третьем ряду, если у игрока теперь 3 жетона.
 - Игрок смотрит на срок выплаты дивидендов по взятому обязательству (число в шестиугольнике, в нижней части карты) и кладёт взятую карту рядом с соответствующим числом на его счётчике времени.
 - Игрок получает из банка количество денег, указанное в ценной бумаге (число в верхней части карты), и прячет наличные за своим экраном.
 - Если на игровом поле оказывается менее 9 ценных бумаг, немедленно добавьте карты с верха колоды. Расставьте все карты по ценности и положите наименее ценные в первый ряд, а самые ценные – в третий. Порядок карт в пределах ряда значения не имеет.
 - Если колода пуста, создайте новую колоду из карт сброса.

Пример: У Гали есть 2 жетона транспорта и 1 жетон недвижимости. В свою очередь она решает взять ещё 1 транспортный жетон. Поскольку это её третий транспортный жетон, она берёт ценную бумагу из третьего ряда игрового поля.

Во время следующего раунда она не может взять ещё 1 транспортный жетон, поскольку у неё уже есть 3 таких жетона, поэтому она решает взять второй жетон недвижимости, а затем и ценную карту из второго ряда игрового поля.

Тайная сделка

Каждый игрок может выполнить это действие или спасовать. Выполнение происходит в следующем порядке.

- Игрок выбирает другого игрока, у которого тоже есть хотя бы 1 жетон интересующего его вида, и делает ему предложение, от которого он НЕ МОЖЕТ отказаться.
 - Для этого игрок кладёт в конверт для предложений любое количество денег и передаёт конверт выбранному игроку, называя вид интересующего его жетона. Другой игрок смотрит на предложенное ему количество денег и отвечает одним из двух способов:
 - забирает предложенные деньги и отдаёт названный жетон,
 - докладывает в конверт такую же сумму и возвращает конверт; игрок, делавший предложение, обязан взять эти деньги и отдать названный жетон.
- * Во время игры суммы денег, участвующие в тайных сделках, а также количество денег, имеющееся у игроков, являются скрытой информацией. Игроки обязаны прятать свои деньги за экраном.

Передача маркера первого игрока

- Первый игрок передаёт свой маркер первого игрока соседу слева.
- Игрок, получивший маркер, выбирает и сбрасывает 1 карту с игрового поля. Если это начальная ценная бумага, она вообще удаляется из игры. В противном случае сброшенная карта кладётся в стопку сброса, лицом вверх.
- Дополнить рынок верхней картой колоды до 9 ценных бумаг и расположить их в зависимости от их ценности. Если колода пуста, создать новую колоду из карт сброса.

Паника на рынке

Если количество ценных бумаг с медведем на рынке равно или превышает число игроков, происходит следующее.

- Удалите с рынка ценные бумаги с медведем. Возьмите удалённые карты, стопку сброса и колоду, и



сформируйте из них новую колоду. Затем дополните рынок до 9 карт.

2. Каждый игрок выбирает и сбрасывает 1 жетон влияния того вида, жетонов в котором у него больше всего.

Поворот счётчиков времени

1. Каждый игрок поворачивает свой счётчик по часовой стрелке на 1 деление, не трогая свои ценные бумаги.

2. Если на рынке паника, счётчики поворачиваются на 2 деления.

* Если какие-то карты оказались рядом с делением «5» счётчика, переместите их к красному треугольнику.

* **Не двигайте маркер счётчика, только сам счётчик.**

Пример: У Ани карта «\$80» находится рядом с числом «1» счётчика, «\$25» – рядом с «2», а «\$9» – рядом с «3». В этот раунд на рынке паника, поэтому счётчик поворачивается на 2 деления: «\$80» оказывается возле «5» счётчика, «\$25» – рядом с красным треугольником, а «\$9» – рядом с «1». Поскольку карта «\$80» оказалась рядом с делением «5» счётчика, Аня перемещает её к красному треугольнику.



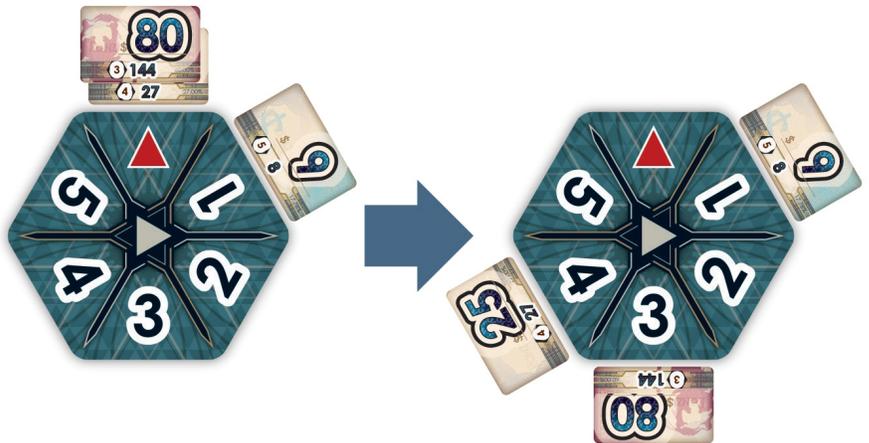
Выплата дивидендов

1. Игроки проверяют, наступило ли время платить дивиденды по ценным бумагам (карты находятся рядом с красным треугольником).

2. Игроки платят в банк сумму, указанную в нижней части таких карт. Если кто-либо из игроков не может выплатить требуемую сумму, он считается банкротом и игра немедленно заканчивается. Если дивиденды выплатили все игроки, игра продолжается.

3. Игроки проверяют сроки выплат у только что оплаченных ценных бумаг и кладут их рядом с соответствующим числом на счётчике времени. Карты со счётчика времени игрока никогда не удаляются. То есть игрок платит дивиденды по каждой своей ценной бумаге всякий раз, когда наступает соответствующее время, хотя получил деньги за неё всего 1 раз.

4. Начинается новый раунд.



Окончание игры и подсчёт очков

1. Когда один или несколько игроков не могут выплатить дивиденды и оказываются банкротами, игра немедленно заканчивается.

2. Все банкроты считаются проигравшими игроками. Остальные игроки подсчитывают свои победные очки, чтобы определить победителя.

3. За количество жетонов влияния в каждом виде: 1 жетон – 1 очко, 2 – 3, 3 – 6, 4 – 10, 5 – 15, 6 – 21, 7 – +4.

4. За имеющиеся наличные: 30-55 – 1 очко, 56-77 – 2, 78-95 – 3, 96 и более – 4 очка.

5. Победителем считается игрок, набравший наибольшее количество очков, а в случае ничьей – с наиболее ценной бумагой на его счётчике времени.

Пример: В конце игры Галя выплатила дивиденды, поэтому подсчитывает очки. 3 жетона транспорта дают ей $1+2+3=6$ очков, 2 жетона связи $1+2=3$ очка, 1 жетон недвижимости – 1 очко. У неё 160 долларов, которые дают ей ещё 4 очка. Всего она получает $6+3+1+4=14$ очков. У Ани тоже 14 очков, но у Гали на счётчике карта «\$62» против «\$45» у Ани, поэтому побеждает Галя.

Правила для опытных игроков

Во время тайных сделок игрок вместо этого может купить жетон роскоши, заплатив в банк указанную стоимость. Другие сделки с жетонами роскоши запрещены. При подсчёте очков вместо учёта оставшихся наличных игроки получают очки за имеющиеся у них жетоны роскоши.



Вопросы и ответы

Что делать, если кто-то забыл повернуть счётчик времени или повернул его неправильно?

Проверяйте правильность поворота счётчиков по маркеру – он должен находиться рядом с одним и тем же числом у всех игроков. Просто поверните счётчик правильно.

Какую сумму следует предлагать при тайных сделках?

Лучший показатель – результат сделки. Если ваше предложение перебили, удвоив его, значит вы продешевили. А если вы всегда получаете, что хотите, значит предлагаете чересчур много.

Что, если обанкротились сразу все игроки?

Значит, все проиграли, а победителя нет.

Что делать, если при тайной сделке мне вернули конверт с неправильной суммой?

Вам следует сообщить, что другой игрок ошибся и вернуть ему конверт, чтобы он всё исправил. Если игрок не помнит точную сумму, возьмите свою часть, верните чужое, а затем начните действие с начала. Всегда помните о своей предложенной сумме.

Можно использовать калькулятор и записи?

Калькулятор использовать можно, но он не очень помогает, а вот делать записи запрещено.