

ЭКОНОМИКУС

 **30+**
минут

 **2-8**
игроков

 **9+**

Видеообъяснение правил игры: economicusgame.com

ЧТО ЭТО ЗА ИГРА?

В игре «Экономикус» вы покупаете компании, создаёте стартапы, получаете монетки и собираете Звёзды Репутации.

Всё достаточно просто, можно играть с детьми - для этого есть специальные «быстрые» правила.

Однако в «Экономикус» проводятся и серьёзные турниры. В игре есть простор для разных игровых стратегий, здесь много взаимодействия между игроками.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Каждый ход сразу все игроки принимают участие в игре - получают прибыль, торгуются за покупку одной компании, создают стартапы.

Все действия происходят вокруг единственной отрасли, которая оказывается активной в этот ход. Отрасли выпадают с разной вероятностью - а значит, где-то компании чаще приносят прибыль, а где-то больше защищены от конкуренции.

Случайная раскладка игрового поля делает каждую новую игру уникальной.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Для победы в игре нужны Звёзды Репутации.

Их игроки получают за оптимальное размещение своих компаний - за охват разных отраслей и за лидерство в отдельных отраслях.

Вам предстоит принимать множество решений с учётом действий и планов других игроков - в каких отраслях покупать компании и создавать стартапы, по какой цене, как и когда использовать игровые карты.



Коробка с удобной укладкой для компонентов



Центральный элемент игрового поля
x 1



Сегменты игрового поля
x 10



Жетон активной отрасли x 1



Звёзды репутации x 50



Фишки компаний игроков x 12 x 8



Фишки стартапов игроков x 3 x 8



Монеты x 100



Жетон кризисного прогноза x 1



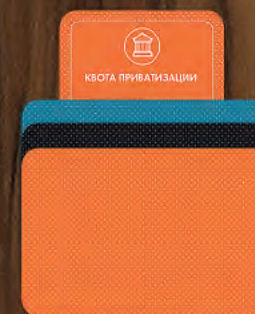
Жетоны силы кризиса x 4



Кубики 6-гранные x 2



Стираемые маркеры со стёркой в колпачке x 2



Карты событий, кризисов и опций

x 112

Крутометр - жетон активного игрока x 1



Правила игры x 1



БЫСТРЫЕ И ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

Вы можете играть по быстрым или полным правилам. Быстрые правила подойдут для семейной игры с детьми и для знакомства с игрой. Партия длится 30 - 40 мин. Читая быстрые правила, пропускайте зелёный текст.

Зелёный текст относится к полным правилам, где в игру добавляются игровые карты и особые условия покупки госкомпаний. Партия занимает около 1,5 ч.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Составьте игровое поле - выложите в центр стола центральный элемент поля и присоединяйте к нему сектора отраслей. Для первой партии - по порядку номеров отраслей, для следующих игр - в случайном порядке.

2. Изучите, как выглядят отрасли. В 7-й отрасли нет компаний, там можно только создавать стартапы, а 2-я отрасль - действительно убыточная, это не опечатка, это Автопром.

3. Достаньте каждому игроку из коробки стопку фишек его цвета. У каждого игрока должно быть по 12 фишек компаний и 3 фишки стартапов.

4. Монеты и Звёзды Репутации можно высыпать вперемешку в центр поля - всем будет удобно самостоятельно брать их. Все игроки берут по 20М (фишки на сумму в 20 монет).

5. Из числа карт опций (оранжевых) надо найти и раздать всем игрокам по 1 особой карте опции - квоте приватизации. Затем все карты опций (оранжевые) и кризисов (черные) замешиваются в одну колоду.

Рядом с полем выкладываются рубашкой вверх две колоды: карты событий (синие) и перемешанные вместе карты опций и кризисов (оранжевые и черные).

6. В 7-ю отрасль рядом с номером отрасли кладётся Жетон активной отрасли и Жетон кризисного прогноза, в поле отраслевой цены специальным стираемым маркером из комплекта игры записывается значение 17М - начальная цена в отрасли инноваций равна 17 монетам. В других отраслях начальные цены равны номерам отраслей, их пока можно не записывать на поле.



КВОТА ПРИВАТИЗАЦИИ

Право участия в аукционах по покупке госкомпаний.

Карта сбрасывается игроком, купившим госкомпанию.

экономикус
0 1/36 410



7. Определите броском кубика первого игрока, он получает Жетон активного игрока, начинает расстановку и делает первый ход. Далее ход будет передаваться по кругу по часовой стрелке.

Чтобы выиграть, нужно первым набрать победное число Звёзд Репутации и удержать их до конца хода.

- 2 игрока ведут игру до 11 Звёзд;
- 3 игрока - до 10 Звёзд;
- 4 игрока - до 9 Звёзд;
- 5 - 6 игроков - до 8 Звёзд;
- 7 - 8 игроков - до 7 Звёзд.



САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО - ПОЛУЧЕНИЕ ЗВЁЗД РЕПУТАЦИИ



Игроки получают Звёзды Репутации не за компании, а за отрасли, где есть их компании.

Каждая отрасль дает игроку одну Звезду, если у него есть в отрасли хотя бы одна компания - за присутствие; и вторую Звезду, если у игрока в отрасли больше компаний, чем у любого другого игрока - за лидерство.

Теряя лидерство или присутствие в отрасли, игрок теряет соответствующие Звёзды.

Каждая отрасль может давать игроку не более 2 Звёзд Репутации, а фишки Звёзд на руках игрока всегда отражают его ситуацию на игровом поле.

С получением каждой компании игрок получает карту опции. Если в колоде попадает карта кризиса - она применяется, а игрок берёт следующую карту.

НАЧИНАЕМ ИГРУ



Игроки размещают по 2 свои фишки компаний на игровом поле - только в отраслях с белыми номерами (это отрасли 2, 3, 4, 5, 6) в таком порядке:

- первый игрок выбирает и занимает одну любую свободную компанию;
- следующие игроки по кругу выбирают и занимают по одной компании;
- все игроки в обратном порядке от последнего игрока к первому выбирают и занимают свою вторую компанию;
- расставив компании, игроки получают свои первые Звёзды Репутации и карты опций (см. Главное Правило).

В игре по быстрым правилам госкомпании считаются частными и ничем не отличаются от них. В игре по полным правилам - занимая госкомпанию, игрок должен сбросить карту квоты приватизации. При начальной расстановке это имеет смысл, если в нужной отрасли уже заняты все частные компании.

Фишки, монеты, получаемые Звёзды Репутации и квоты приватизации игроки всегда держат перед собой на столе открыто. Другие карты опций (кроме квот) игроки не показывают друг другу.

ДЕЙСТВИЯ ВНЕ ХОДА

Важно помнить, что в любой момент игры (и даже не в свой ход) игроки могут:

- продавать компании и сбрасывать стартапы;
- объявлять банкротство;
- брать и погашать кредиты;
- играть карты опций согласно тексту карт.

ХОД ИГРОКА



Очередной игрок, который делает ход (активный игрок), бросает кубики. Сумма на кубиках определяет активную отрасль, рядом с её номером кладётся Жетон активной отрасли.



Если поле цены компаний в отрасли ещё пустое (отрасль выпала первый раз) - сюда записывается отраслевая цена, равная номеру отрасли.

Дубль

При выпадении одинаковых значений на кубиках:

- все игроки выплачивают проценты по кредитам;
- из колоды карт опций всем игрокам раздается по одной карте опции. Если в колоде попадают карты кризисов, они открываются и выполняются;
- открывается и выполняется верхняя карта из колоды событий.

Когда в какой-то колоде остается 1 карта, карты из сброса замешиваются обратно в колоду.

ФАЗА 1 - в активной и соседних отраслях

Прибыль компаний



Если в активной или соседних с ней отраслях есть компании игроков - эти компании приносят своим владельцам прибыль (или убыток), указанный на табличке с названием отрасли.

Судьбы стартапов



Если в активной или соседних с ней отраслях есть стартапы, игроки пытаются превратить их в компании - см. Судьбы стартапов.

ФАЗА 2 - только в активной отрасли

Аукцион по покупке компании



Если в активной отрасли есть свободные компании (ещё не принадлежащие игрокам), одна из них выставляется на аукцион и все игроки торгуются за её покупку.

Активный игрок выбирает, какая компания выставляется на аукцион, государственная или частная, если есть выбор. За госкомпанию могут торговаться только игроки, у которых есть квота приватизации. Квота сбрасывается игроком, купившим госкомпанию.

Первым свою ставку называет активный игрок - не ниже цены, записанной маркером в поле отрасли, или говорит пас.

Далее все игроки по очереди называют свои ставки больше названных ранее или пасуют - до тех пор, пока не спасуют все, кроме одного.

Активный игрок участвует в аукционе бесплатно, в все другие игроки, если хотят торговаться, платят 1М в банк за участие в аукционе - перед своей первой ставкой. Если игрок забыл оплатить участие до того, как назвал свою первую ставку, он платит 2М.

Игроки могут заявлять ставки больше суммы монет на руках, но в случае победы в аукционе должны её выплатить - при необходимости продавая другие свои компании в банк за полцены или оформляя на них кредиты. Если игрок не может выплатить ставку, он объявляется банкротом, а компанию покупает игрок, назвавший предыдущую ставку.

После определения победителя аукциона:

- в поле отрасли записывается новая цена, за которую была куплена компания;
- игрок платит ставку в банк, отмечает купленную компанию своей фишкой и получает карту опции;
- по итогам аукциона игроки могут терять и получать Звёзды Репутации (см. Главное Правило).

Создание стартапов



Все игроки могут в активной отрасли создать один или несколько стартапов - за половину текущей цены компаний в отрасли (округление в большую сторону). Стартап - это попытка создать новую компанию в отрасли. Стартап не приносит прибыли и не влияет на Звёзды Репутации, пока не станет полноценной компанией. Но под стартап можно брать кредит.

Порядок создания стартапов:

- игроки размещают свои фишки стартапов на поле отрасли, не занимая разметку свободных компаний;
- платят стоимость стартапов в банк.

Очередность не имеет значения. После создания всеми желающими стартапов обновляется цена компаний: +2М за каждый новый стартап.

ЗАВЕРШЕНИЕ ХОДА

1. Если никто не купил компанию на аукционе и не создал стартап, цена компаний в отрасли падает на 4М (но не ниже значения 1М).

2. Игрок передает Жетон активного игрока и кубики следующему игроку (по часовой стрелке), и следующий игрок начинает новый ход.



ДОПОЛНИТЕЛЬНО

Дальнейшие правила можно читать по ходу игры.

СУДЬБЫ СТАРТАПОВ



Для каждого стартапа в активной и соседних с ней отраслях определяется его судьба - броском кубика владельцем стартапа. Первым решает судьбу своих стартапов в этих отраслях активный игрок, далее по кругу.

Играя с детьми, используйте максимально простое правило: чтобы стартап стал компанией, нужно выбросить на кубике 5 или 6.

Играя с опытными игроками, определяйте судьбу стартапов так:



1) к значению кубика добавляется бонус +1 за каждую компанию игрока в соседних со стартапом отраслях и штраф -1 за каждую компанию игрока в этой же отрасли - вы можете прибавлять в уме, или использовать для этого кругометр.

2) игрок может получить ещё дополнительный бонус +1 за каждую сброшенную несыгранную карту опции (квоты тоже можно сбрасывать)

3) если в сумме с бонусами получается 6 и более (по полным правилам: 7 и более), то стартап превращается в компанию.

Если бросок не удается и стартап не становится компанией, то игрок сбрасывает стартап (забирает себе фишку стартапа с поля) или платит 1М в банк, чтобы сохранить стартап.

Превратив стартап в компанию, игрок ставит на поле вместо стартапа фишку компании, также не занимая разметку свободных компаний, и получает карту опции.

С появлением новых компаний игроки могут терять и получать Звёзды Репутации (см. Главное Правило).

ПРОДАЖА КОМПАНИЙ



В любой момент в любой отрасли игроки могут продавать свои компании в банк за половину цены (округление в большую сторону).

После каждой продажи компании цена компаний в отрасли падает на 2М (но не ниже 1М).

В результате продажи компаний игроки могут терять и получать Звёзды Репутации (см. Главное Правило).

В случае продажи компании с кредитом, игрок должен погасить кредит сразу после её продажи.

БАНКРОТСТВО

Каждый игрок один раз за игру может объявить себя банкротом, в этом случае игрок:

- максимально удовлетворяет финансовые претензии других игроков, при необходимости распродавая свои компании за полцены;
- снимает с поля свои компании и стартапы (при этом другие могут получить Звёзды за лидерство), сбрасывает свои Звёзды, карты и монеты;
- в начале следующего хода вступает в игру заново: получает 20М, квоту приватизации, размещает 2 свои компании в отраслях с белыми номерами, получает свои первые Звёзды и карты опций. Если все частные компании в отраслях с белыми номерами уже заняты, игрок размещает свои компании как дополнительные в любых из этих отраслей.

Таким же образом в уже идущую игру могут вступать новые игроки, при согласии всех играющих.

КРЕДИТЫ



В любой момент игроки могут брать кредиты на свои компании и даже стартапы - игрок переворачивает фишку компании/стартапа и получает из банка 5М.

Кредит бессрочный, проценты по кредиту - 1М. Чтобы погасить кредит, игрок возвращает взятую сумму и проценты, то есть 6М и переворачивает фишку компании/стартапа обратно.

Компания с кредитом остается полноценной компанией - приносит прибыль и учитывается при определении полагающихся игроку Звёзд Репутации.

Стартап с кредитом в случае успеха превращается в компанию с кредитом. Чтобы сбросить стартап с кредитом, нужно сперва погасить кредит.

Также все игроки платят проценты по всем своим кредитам при каждом выпадении на кубиках дубля (выпадение дубля означает завершение в игре очередного финансового года). Если игрок погашает кредиты в этот момент, то проценты не платятся дважды.

КАРТЫ ОПЦИЙ

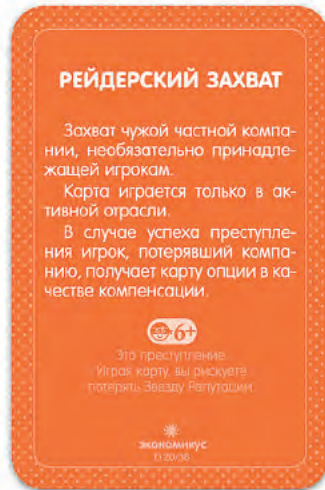
Игроки получают карты опций вместе с появлением у них компаний, а также сразу всем игрокам раздается по карте опции при выпадении дубля.

Карты опций дают особые возможности влияния на игру и могут быть сыграны в любой момент игры согласно тексту карт - на некоторых картах написаны ограничения, когда или в каких отраслях они могут применяться.

Кроме своего прямого назначения, карты опций можно скидывать, чтобы получить бонусы к броску кубика на успех стартапа или для влияния на успех преступления.

Чтобы сыграть карту, игрок объявляет об этом, останавливая игру, и зачитывает текст карты.

Некоторые карты опций обозначены значком преступления с указанием его сложности.



Чтобы сыграть такую карту:

- игрок объявляет, что пытается совершить преступление и читает текст карты;

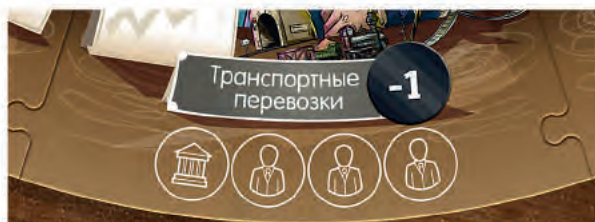
- бросает кубик на успех преступления: при выпадении значения, равного или большего сложности, преступление удастся. Иначе преступление считается проваленным, а игрок теряет Звезду Репутации.

Преступник и жертва преступления могут влиять на бросок кубика: +/−1 за каждую сброшенную карту опции.

КРИЗИСЫ

Среди кризисных карт равное число карт прогнозов и карт кризисов.

При открытии карты прогноза - жетон кризисного прогноза перемещается в активную отрасль и кладется рядом с номером отрасли.



При открытии карты кризиса - в отрасли, где лежит жетон прогноза, начинается (или усиливается) кризис:

на место обозначения прибыли компаний кладется жетон кризиса «-1». Если же там уже есть жетон «-1», то он заменяется на «-2» и т.д.

Когда кризис начинается в новой отрасли, во всех других отраслях кризис завершается (жетон убирается).

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

Прибыльность отраслей. Цвет фона отраслей на игровом поле отражает их прибыльность с учетом вероятности выпадения отрасли. Так 12-я отрасль, несмотря на высокую прибыль компаний, окрашена в достаточно темный цвет - потому что выпадает очень редко - на кубиках лишь одна комбинация, которая дает в сумме 12.

Кредиты. Будьте осторожны с чрезмерными кредитами - если под все ваши компании у вас взяты кредиты, то, помимо выплаты существенных процентов, изменение экономической ситуации может привести к вашему банкротству. Но разумное кредитование позволит вам ускорить развитие вашей сети компаний.

Кризисы. Вы можете прогнозировать вероятность наступления кризисов, отслеживая вышедшие карты. Начавшийся в отрасли кризис может быть удобным моментом для покупки компаний по низкой цене, особенно если в колоде остается много прогнозов или если вам попалась карта, позволяющая преодолеть кризис. И наоборот - иногда важно вовремя уйти из убыточной отрасли.

Покупка госкомпаний. Используйте рационально карты квот приватизации - без них вы не сможете участвовать в аукционах по покупке госкомпаний и кому-то госкомпания может достаться по минимальной цене.

Комбинации карт опций. Многие игровые карты опций и карты событий могут быть особенно эффективны в сочетании с другими картами.

КОММЕНТАРИИ К ПРАВИЛАМ

Если на поле цены компаний в отрасли цена еще не указана, то цена считается равной номеру отрасли.

Если у игрока на руках нет свободных фишек стартапов, он не может создавать новые стартапы. А без свободных фишек компаний - игрок не может покупать компании (и торговаться за них на аукционе) и не может превращать в компании стартапы.

При продаже компаний должны освободиться поля разметки частных компаний - до тех пор, пока есть такие поля, занятые фишками компаний игроков. При необходимости сдвиньте фишки так, чтобы освободить разметку частной компании. Занятые поля госкомпаний освобождаются в последнюю очередь, когда в отрасли не остается более компаний.

Продажа, одалживание и передача монет, компаний, стартапов и карт опций между игроками запрещены. Вы можете договориться, что разрешаете определенные виды сделок, но это может сделать игру значительно дольше.

Игрок считается жертвой, если в результате преступления уменьшается число его компаний, стартапов, монет, прибыль компаний или сумма доступного кредита.

АЛЬТЕРНАТИВНЫЕ ПРАВИЛА

Если вы играете не в первый раз, вы можете ввести одно или несколько следующих усложнений:

- игра ведётся до большего числа звезд репутации;
- игра с ограничением по времени или числу ходов: побеждает игрок с наибольшим числом Звёзд Репутации, а среди игроков с равным числом Звёзд - игрок с наибольшей суммой чистых активов: сумма монет + сумма стоимостей компаний по действующим ценам в отраслях - сумма кредитов с учетом процентов.

Также вы можете использовать следующие специальные правила:

Дайте две! Если игроку полагается получить карту опции и у него на руках нет карт опций (и квот приватизации), игрок получает дополнительную карту.

Неудачливый стартапер. Если при броске кубика на успех стартапа игрок выкидывает единицу, его стартап сгорает, а игрок получает в качестве утешения карту опции. Стартап в этой ситуации могут спасти только игровые карты, влияющие на значение кубика.

Исключительное предложение. В конце хода после аукциона, создания стартапов и обновления цены любой игрок может сделать исключительное предложение о покупке компании другого игрока в активной отрасли за двойную цену. Владелец компании, получивший такое предложение, обязан либо согласиться на продажу компании, либо потратить сумму, равную цене компании, чтобы сохранить компанию у себя (сумма отдается в банк). При любом исходе отраслевая цена удваивается. В один ход может делаться несколько исключительных предложений, цена в отрасли удваивается после каждого такого предложения.

Связанные компании. Прибыль и определение судеб стартапов происходит в цепочке отраслей, связанных соседством и включающих активную отрасль, в каждой из которых есть ваша компания или стартап.

То есть вы вообще не получаете прибыли, если в активной отрасли у вас нет ни одной компании или стартапа. Если же у вас есть хотя бы одна компания или стартап в активной отрасли, то прибыль вам приносит все ваши компании всей «цепочки» отраслей, связанных соседством, где есть ваши компании или стартапы.

О СОЗДАНИИ ИГРЫ

автор и издатель игры: Фёдор Корженков
иллюстрации: Илья Митрошин
дизайн: Никита Крапивин

Благодарность за консультации,
помощь в тестах и проведении игр,
вычитке правил и просто за поддержку:

Елене Кильяченковой, Антону Сурмач, Сергею Бесолову, Михаилу Пахомову, Максиму Верещагину, сообществу ГРАНИ, антикафе «Сухарева Башня», Михаилу Розанову, Дмитрию Никонову, Яну Егорову, Николаю Золотареву, Ярославу Кищенко, Павлу Ельцину, Денису Крылову, Михаилу Стрельцову, а также самой юной испытательнице игры - Ульяне Корженковой.

Отзывы и вопросы по игре,
запись на открытые игры и турниры,
новости о развитии игры,
возможность купить игру напрямую от автора:

www.economicusgame.com