

Деловая игра

Самоубетвы



Версия правил: 1.2 от 2.02.2013

Разработана в 2012 году по заказу Moko Consulting (www.moko.pro)
Автор: Юрий «Tordenson» Исаев (www.tordenson.ru)



Общие сведения

Игра разработана по заказу компании Moko Consulting. Задача игры - служить простым и эффективным инструментом группового ассессмента кандидатов на должность менеджера по продажам.

На момент написания этих правил игра активно применяется в рекрутинге на этапе группового собеседования.

Минимальное количество игроков: 4

Минимальное количество ведущих: 2

Среднее время игры: 20 минут.

Для проведения игры нужно:

- помещение от 30 м²
- 2 стола
- 2 специальных игровых поля с ценниками
- набор цветных камней
- набор игровых денег
- 1 игровой кубик

Вводная

В далеких краях стоят два могучих и процветающих города — Туккар и Маденс. Первый расположился на пересечении торговых путей и славиться своими несметным богатством и сопоставимыми с ним аппетитами. Второй является городом трудолюбивых рудокопов, умелых мастеров и ювелиров.

Окрестности Маденса богаты месторождениями драгоценных камней, которые не без труда добывают местные горняки и рудокопы. В Туккаре же каждая жена преуспевающего купца считает своим долгом иметь целую коллекцию украшений с самыми разнообразными самоцветами.

Вот только есть одна беда. По року судьбы и велению природы города разделены между собой высокими горами, быстрыми реками да дремучими лесами.

Лишь некоторые смельчаки знают потаенные пути, по котором можно миновать коварные обрывы, волчьи тропы, перейти бурную реку вброд. Но даже среди них нет универсальных проводников, способных проделать весь путь.

Где-то посреди пути между двумя городами, на лесной поляне, обозначили авантюристы условное место, где регулярно встречаются друг с другом, обеспечивая поток столь желанных самоцветов из Маденса в Туккар.

Игрокам предстоит выступить в роли тех самых отважных людей, что проходят немалые расстояния ради осуществления торговли между городами.

Правила игры

Подготовка к игре

Для проведения игры необходимо разделить помещение пополам, проведя условную границу. С каждой стороны, вдалеке от границ нужно поставить столы, за которыми будут располагаться ведущие.

Первый стол становится городом Маденсом, ведущий в этом городе получает таблицу Предложения, набор самоцветов и игровых денег.

Второй стол становится городом Туккаром, ведущий в этом городе получает таблицу Спроса, немного самоцветов необходимых для стартового заполнения таблицы, игровые деньги и шестигранный кубик.

Игроки получают по 100.000 единиц игровых денег и разделяются на две команды. Одна команда начинает игру у первого города, другая — у второго.

Цели игры

Не имея права пересекать условную границу посередине игровой территории, но имея право торговаться через нее, игроки должны заработать как можно больше денег на своих сделках.

По истечении отведенного для игры времени игрок, имеющий самое большое количество игровой валюты становится победителем. Самоцветы в зачет не идут.

Таблицы спроса и предложения

По таблицам определяется стоимость покупки и продажи самоцветов в городах. Столбцы таблицы отображают тип самоцветов, строки — их текущую стоимость. Таблицы всегда заполняются снизу-вверх и опустошаются сверху-вниз. Чем больше самоцветов в столбце — тем ниже стоимость покупки крайнего самоцвета или прибыль от продажи дополнительного.

В каждой ячейке таблицы может лежать только один самоцвет. Точками обозначено количество самоцветов каждого типа на начало игры.

Если столбец одного типа заполнен полностью, то город больше не покупает самоцветы данного типа.

Раунды

У одного из ведущих должен быть таймер, который устанавливается на 2-3 минуты. Каждый раз, когда таймер оповещает об истечении времени, ведущий громко объявляет «Ход!» и оба ведущих изменяют ситуацию на своих таблицах.

В таблицу предложения добавляется количество самоцветов, указанное на ней. Из таблицы спроса удаляется количество самоцветов, равное выпавшему значению на кубике. Ведущий делает по 1 бровку кубика на каждый вид самоцветов. До завершения всех изменений в таблицах все торговые операции с городами запрещены.

Игра длится 5-7 ходов. По истечении времени последнего хода игра заканчивается и производится подсчет результатов.

Таблица предложения











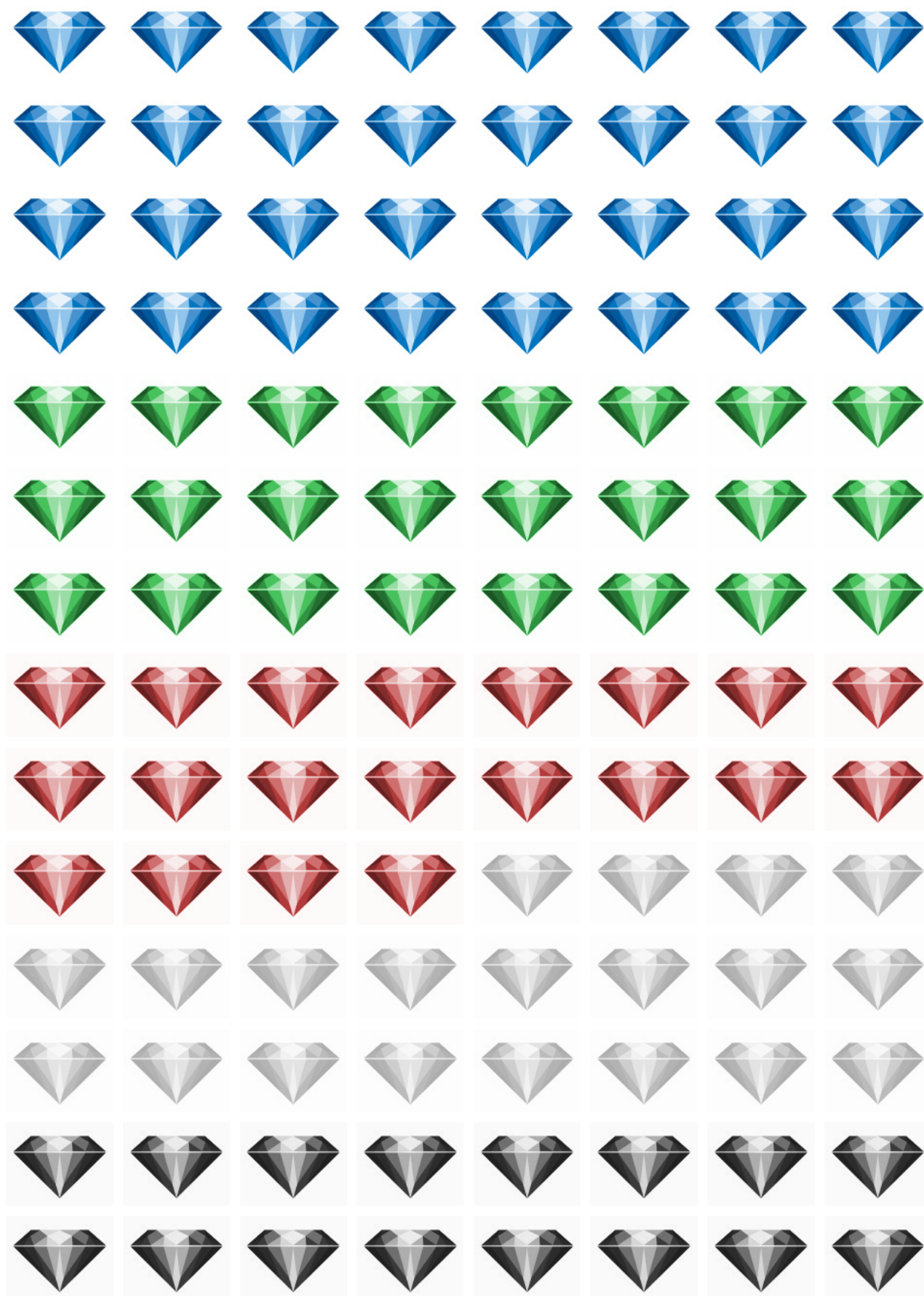
5 000					
10 000					
15 000					
20 000	●				
30 000	●	●			
40 000	●	●	●		
50 000	●	●	●	●	
65 000	●	●	●	●	●
80 000	●	●	●	●	●
					
	+6 в ход	+5 в ход	+4 в ход	+3 в ход	+2 в ход

Таблица спроса

20 000					
30 000					
40 000					
50 000					
60 000	●				
80 000	●	●			
100 000	●	●	●		
120 000	●	●	●	●	
150 000	●	●	●	●	●
					
	-? в ход	-? в ход	-? в ход	-? в ход	-? в ход

Самоцветы



Игровые деньги

1 000	1 000	1 000	1 000
1 000	1 000	1 000	1 000
5 000	5 000	5 000	5 000
5 000	5 000	5 000	5 000
5 000	5 000	5 000	5 000
10 000	10 000	10 000	10 000
10 000	10 000	10 000	10 000
10 000	10 000	10 000	10 000
50 000	50 000	50 000	50 000
50 000	50 000	50 000	50 000
50 000	50 000	50 000	50 000
100 000	100 000	100 000	100 000
100 000	100 000	100 000	100 000
100 000	100 000	100 000	100 000