



Смафрон

Добави
скорее
израиль!

RTFM!



Стартап

Привет! Вы — молодой бизнесмен, который сейчас «работает на дядю», а по вечерам клепает свой первый проект. 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, заработаете кучу денег — или останетесь бедным фрилансером.

Игра рассказывает про суровую жизнь бизнесменов, развивает переговорные навыки, учит делать бекапы и 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. Внутри лежат три колоды карт: проекты, возможности и происшествия. Для начала каждую из них стоит перемешать.
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 ● — 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 ●.

Карта проекта

Проект — это одна из ваших идей, которая может быть воплощена упорной работой.

Если есть такой значок, то на проект можно «прикручивать» фиши. Например, этот проект не приносит постоянного дохода сам по себе, поэтому вам нужно искать пути монетизации.

Работа для завершения проекта. Когда все чекбоксы заполняются, проект будет выполнен. В данном случае нужно две единицы труда дизайнера и две — разработчика.

Работу нужно успеть выполнить за две недели, то есть за два хода. Если не успеть, то проект считается проваленным. Это значит, что в данном конкретном случае один человек не успеет справиться.

Одноразовый бонус после завершения проекта.

А этот проект приносит доход каждый ход.

А ещё здесь в момент завершения вам нужно будет открыть карту происшествия.



- **Работа** — объём и тип работ, которые нужно выполнить по проекту, чтобы его закончить.

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



- **Срок или дедлайн** — время, после которого задача считается проваленной. Даже если вы сделали проект на 99%, но не успели к дедлайну — он никому не нужен и отправляется прямо в сброс. Один ход — одна неделя.
- **Вознаграждение** — когда вы выполните всю работу по проекту, он начнёт приносить прибыль. Иногда это бывает разовое вознаграждение, а иногда — постоянный источник дохода.

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

Карта возможности

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



- Если карту сыграть как **сотрудника**, то он вольётся в вашу команду и начнёт работать за 1  в 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.
- **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 работали), так и неприятные (куда-то пропал очень нужный сейчас бекап).

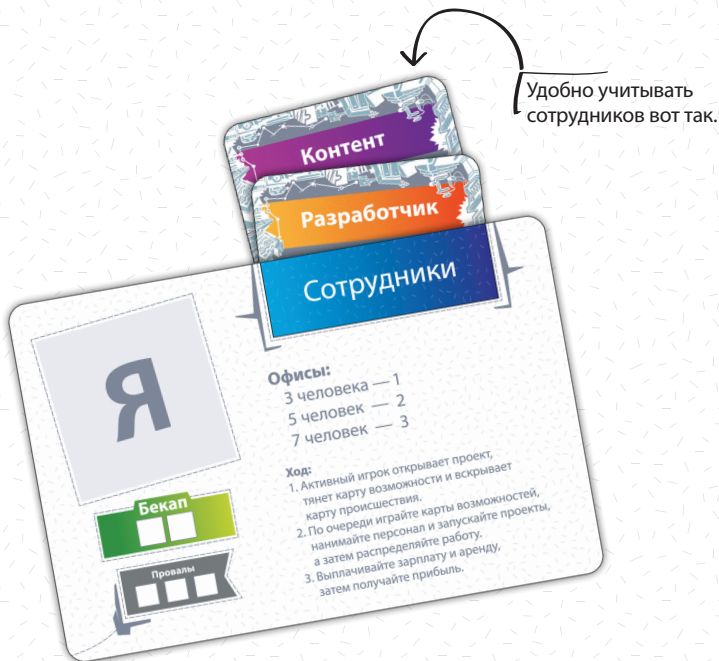
Карта возможности может быть сыграна только в одном из вариантов (как персонал или как фича/ситуация).

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

Фицу стоит класть под проект вот так:

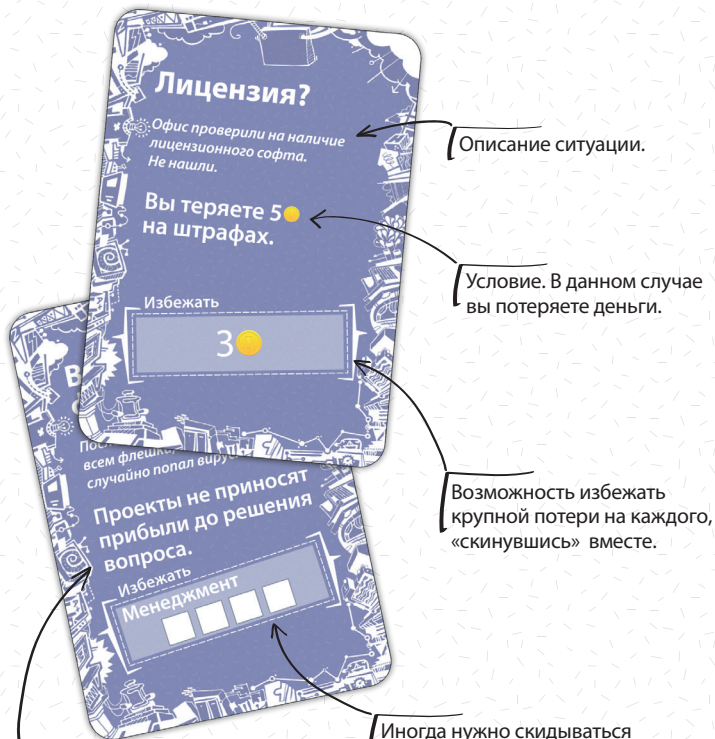


Сотрудников удобно класть под свою карту:



Карта происшествия

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



Такие карты остаются на столе и действуют, пока вопрос не решится, то есть пока не будет выполнено условие «избежать».

Иногда нужно скидываться не деньгами, а работой.

Многих происшествий можно избежать 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 определённую сумму (или сделать вид, что это делается) и на счёт «три» высыпать содержимое кулаков на стол. Если полученная сумма будет равна сумме на карте или будет больше её, то происшествие отменяется.

Другой тип происшествий, не происходящих мгновенно, может лежать на столе несколько ходов (длительное происшествие характеризуется фразой «пока вопрос не будет решен»). Обычно такие карты подразумевают закрытие проблемы работой: распределение идёт по тому же принципу, что и на проекте.

Ход

1. Активный игрок берёт карты

- Вскрывает карту проекта и решает, будет ли брать его в работу. Если нет — аналогичные решения принимаются игроками по часовой стрелке. Если проект не был взят в работу никем, он отправляется в сброс.
- Берёт в руку карту возможности, не показывая её другим игрокам.
- Вскрывает карту происшествия. Все игроки подвергаются действию происшествия: необходимо или закрыть проблему, или попробовать избежать ситуации, или же просто пострадать по действию карты.

На первом ходу игры эта часть хода пропускается.

2. Игроки разыгрывают карты и распределяют работу

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

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

3. Издержки и доходы

В конце хода каждый игрок выплачивает аренду офиса, платит по 1 ● за каждого сотрудника, независимо от его занятости в этом ходу (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 27 ●, он побеждает, и игра заканчивается.

Как распределять работу?

Каждый участник вашей команды, включая вас, производит в ход одну 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, избавления от разных проблем и создания бекапа.

Чтобы распределить работу, нужно просто взять карандаш и поставить галочки в соответствующие поля (чекбоксы) карт. При этом нужно обозначать, чью работу и куда вы используете, например: *«Дизайнер работает на нашем домашнем сайте, разработчик клепают утилиту, а я тоже напишу контент на домашний сайт».*

Как увольнять сотрудников?

Каждый сотрудник получает 1 ● 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 он будет простаивать целый ход, но вы должны будете выплатить ему зарплату. Чтобы дизайнер не простаивал, вы можете использовать его работу на проекте какого-либо другого игрока (договорившись с ним). Ещё вариант — поручить сотруднику делать бекап.

Как оплачивать офис?

Оплата офиса — это оплата издержек вашей команды, зависящая от количества персонала. Как только команда разрастается — нужен офис большего размера. Точные издержки указаны на картах «Я».

Можно ли вытеснить с рынка конкурентов?

Да. Если вы закончите проект с таким же названием, как у другого игрока, его проект отправится в сброс вместе со всеми фидами. Если вы любите конкуренцию и большие долгие игры крупной компанией, то можете смешать два издания и попробовать играть в условиях жесткого турбулентного рынка.

Как зарабатывать деньги?

- **Во-первых, пока у вас нет сотрудников, вы сами работаете в какой-то компании** и копите деньги. При этом вы получаете 1 ● зарплаты каждый ход. Стоит вам нанять первого человека, и вы перестаёте получать зарплату до конца игры, независимо от количества сотрудников и их наличия вообще.
- **Во-вторых, можно делать проекты.** Прибыль по проектам — основной источник дохода для многих стартаперов. Свои проекты всегда приносят глубокое 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, часть прибыли с будущего проекта, услуги («я тебе дизайнера, ты мне разработчика») и на любых других условиях. Почувствуйте себя аутсорсером.

- **Можно продавать идеи:** для этого вы можете на своём ходу отправить в сброс карту проекта из руки и получить за это 1 ●. Так можно делать только один раз за ход. Не очень выгодно и всегда жалко, но зато совсем-совсем не страшно.

Для чего нужен бекап?

В обычное время резервная копия данных совершенно не нужна, но как только происходит что-то неприятное, он становится самой желанной в мире вещью. **Бекап** – это мини-проект, который находится на вашей карточке «Я». Если в него вложено две единицы работы, считается, что он есть. Если работы по нему не выполнены до конца или не велись — считается, что его 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 по вашему проекту за деньги, обещание помощи в будущем, и так далее.
- Вы можете вместе с другим игроком делать проект, договорившись распределять с него прибыль. При этом карта остаётся у того, кто запустил проект в работу, прибыль получает он, а затем, если хочет, передаёт её часть другим участникам.
- Можно давать деньги займы или просто просить о материальной 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.

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 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 долю в прибыли. Какое-то время можно работать вдвоём, получая зарплату, потом – нанять нужных людей и быстро сдать проект. Метод хорош скоростью, но плох тем, 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.

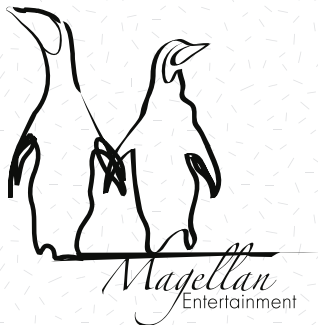
© Сергей Абдульманов, Дмитрий Кибкало

© ООО «Магеллан»

Над игрой работали: С. Абдульманов,

Д. Кибкало, Т. Фисейский

Графика: А. Зубов, В. Лобов



www.magellan-entertainment.ru



МОСИГРА

www.mosigra.ru

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.

