



Первое официальное дополнение к игре Фликса

Автор – Константин Владимиров, © 2011-2020

ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра рассчитана на группу от 2 до 10 человек. Длительность игры зависит от количества игроков, их коммуникаций между собой и стартовых условий, определенных в начале игры. Для 4-6 участников при стандартных условиях игра длится 1,5-2 часа, если Вы будете тратить на ход не более 5 минут.

Цель дополнения

Дать возможность игрокам научиться не только накапливать, но и сохранять капитал, диверсифицировать свои активы, разумно работать с инвестиционными рисками. В игре «**Флиxa. И грянул Кризис!**» – новые дополнительные правила игры, различные виды неприятностей и кризисов, инструменты сохранения капитала: резервная свободная конвертируемая валюта, золотые слитки и криптовалюта.

В комплекте:

1. Маленькая удобная коробка карманного формата.
2. Правила игры.
3. 25 кризисных карточек в дополнение к основной колоде.
4. 2 кубика.

Новые обозначения на карточках



– красный квадрат с недовольным смайлом: **обязательное к выполнению в данный ход действие для всех игроков.** Это символ кризиса! После выполнения, карточка работает как обычная с одним действием без комиссии для ходившего игрока. Любое дополнительное действие стоит 200.

Также этот символ обозначает, что эта карточка должна вступить в игру только после третьей раздачи – на четвертый игровой год (при игре по стандартным правилам).



– зеленый квадрат с довольным смайлом: **необязательное к выполнению в данный ход действие для всех игроков.** В этот ход любой игрок может осуществить действие в середине карточки с инструментом сохранения капитала, указанным на ней. После выполнения действия в середине, карточка работает как обычная с одним действием без комиссии для ходившего игрока. Любое дополнительное действие стоит 200.

Также этот символ обозначает, что эта карточка должна вступить в игру только после третьей раздачи – на четвертый игровой год (при игре по стандартным правилам).

Дополнительные правила игры

В игре «**Флиxa. И грянул Кризис!**» введены ограничения количества объектов по каждому виду активов. Нельзя в ходе игры купить более определенного количества:

- акции B1, B2, B3, B4 – не более 1 000 000 штук каждого типа;
- облигации EU – не более 50 000 штук на 1 инвестора;
- земля – максимум 60 000 участков;
- гаражи – максимум 15 000 штук;
- квартиры – максимум 30 000 штук;
- офисы – максимум 6 000 штук;
- коттеджи – максимум 3 000 штук;
- торговые центры – максимум 300 штук.

Начало игры

1. Изучите игровые термины и дополнение к правилам. В игре «**Флиxa. И грянул Кризис!**» такие же правила как и в «Flixa Classic» (2 издание) за исключением нескольких ограничений и работы с инструментами сохранения капитала.
2. Для игры потребуется стандартный комплект «Flixa Classic» (2 издание) и дополнение «**Флиxa. И грянул Кризис!**».
3. Возьмите стандартный комплект, тщательно перетасуйте. Начините играть с ним первые две раздачи. После чего, можете начинать добавлять карточки из дополнения «**Флиxa. И грянул Кризис!**».
4. Добавляйте карточки кризисной колоды пропорционально количеству играющих по четыре на каждого игрока.

Например, если в игре 2 человека, то добавьте в стандартный набор 8-10 карточек дополнения. Если в игре 6 человек - добавьте в стандартный набор все карточки дополнения.

5. При начальном и стандартном уровне сложности игры рекомендуется добавлять карточки кризисной колоды поэтапно. Чем выше номера кризисных карточек, тем позже они вступают в игру:
 - карточки от №56 до №62 – добавляйте, начиная с третьей раздачи;
 - карточки от №63 до №70 – добавляйте, начиная с четвертой раздачи;
 - карточки от №71 до №80 – добавляйте, начиная с пятой раздачи.
6. В дополнение «**Флиxa. И грянул Кризис!**» заложен сценарий сохранения капитала, потому если перемешать карточки и добавлять не учитывая рекомендации, играть станет труднее. С другой стороны возрастет полезность игры как инструмента изучения финансовых рисков.
7. Чем раньше вы начнете добавлять карточки кризисной колоды к раздачам, тем раньше в игру вступит кризис. А если вы не будете соблюдать предложенный сценарий добавления – получите имитацию кризиса без гарантированных возможности сохранить капитал.
8. Так же можно отыграть добавление карточек в обратном порядке, в этом случае игра пойдет по после кризисному сценарию. Вам будет труднее накопить и прирастить капитал. Этот сценарий рекомендуется опытным игрокам.

Термины

Кризис – ситуация, когда в результате дальнейшего функционирования без изменений имеет место ущерб или невозможность эффективного продолжения функционирования в рамках прежней модели. В случае кризиса деятельности неоплатительно требуется принятие решения об изменении процесса, при этом появляется незначительный шанс на обновление и улучшение существующих моделей.

Экономический кризис – нарушение равновесия между спросом и предложением на товары и услуги. В рыночной экономике посредством кризиса происходит естественный отбор эффективных собственников. Экономический кризис характеризуется резким и значительным падением производства. Следствием экономического кризиса является уменьшение реального валового национального продукта, массовые банкротства и безработица, снижение жизненного уровня населения.

Финансовый кризис – резкое изменение стоимости каких-либо финансовых инструментов. За последние несколько веков большинство финансовых кризисов ассоциировалось с банковскими кризисами и возникающей при этом паникой. Наиболее известные финансовые кризисы – «Великая депрессия» (1929-1933 гг.) и «Мировой Финансовый кризис» (2007-2008 гг.). Термин также часто применяется в отношении ситуации на фондовых рынках, когда лопаются так называемые «экономические пузыри» – ситуация, когда рост фиктивного капитала, вложенного в определенный «модный» инструмент значительно опережает рост капитала реального («Тюльпановый Бум», «Бум Доткомов», «Ипотечный Бум» и др.), что зачастую приводит к кризису ликвидности.

Кризис ликвидности – неспособность быстрой продажи активов (предприятия, фирмы, банка) по цене близкой к рыночной, а также неспособность бесперебойно оплачивать в срок свои обязательства и предъявляемые к ним законные денежные требования. При снижении ликвидности активов, собственники вынуждены снижать и цены, что ведет к убыткам.

Диверсификация – расширение ассортимента выпускаемой продукции и переориентация рынков сбыта, освоение новых видов производств с целью повышения эффективности производства, получения экономической выгоды, предотвращения банкротства. Также существует диверсификация рисков – распределение инвестиций по разным финансовым инструментам с целью повышения надежности и сохранности капитала.

Дефолт – невыполнение обязательств, договора займа, то есть неоплата своевременно процентов или основного долга по долговым обязательствам или по условиям договора о выпуске облигационного займа. Дефолт может объявляться как компаниями, частными лицами, так и государствами («суверенный дефолт»), несоблюдением обслуживать все или часть своих обязательств.

Государственный дефолт – банкротство государства, отражающее упадок большинства секторов экономики и приводящее к неспособности по внешним и внутренним долгам обязательствам, часто сопровождается падением национальной валюты, ее девальвацией и ростом инфляции, крахом банковской системы.

Девальвация – продиктованное экономической политикой официальное снижение курса национальной валюты по отношению к твердым валютам. Девальвация рассматривается как инструмент центральных банков по управлению национальной валютой. Девальвация характеризует снижение покупательной способности национальной валюты в отношении иностранных валют.

Инфляция – снижение покупательной способности национальной валюты на местном товарном рынке относительно продуктов и услуг.

Волатильность – статистический финансовый показатель, характеризующий изменчивость цены. Является важнейшим финансовым показателем и понятием в управлении инвестиционными рисками, где представляет собой меру риска использования финансового инструмента за заданный промежуток времени.

Инструменты сохранения капитала

В игре «**Fixa. И гранул Кризис**» в качестве инструментов диверсификации и сохранения капитала используются три не связанных с экономикой игрового виртуального государства актива.

Это:

- **CHF, швейцарский франк** – свободно-конвертируемая валюта и законное платежное средство Швейцарии и Лихтенштейна, является одной из ведущих мировых валют и широко используется в межбанковских расчетах. Популярность этой валютной единицы существенно возрастает в период финансовых кризисов, она меньше всего подвержена резким колебаниям курса, что делает франк довольно привлекательным в качестве резервной валюты. Для сохранения капитала многие инвесторы переводят часть своих сбережений из национальных валют в Швейцарские франки.

В игре «**Fixa. И гранул Кризис**» швейцарские франки можно покупать и продавать лотами от 100 штук только на карточке с символами **CHF** и флагом. При покупке игрок платит сумму кратную 100 умножить на текущий курс.

Например, на карточке написано:

Курс 1 CHF = 1,15

Чтобы купить 100 швейцарских франков, нужно заплатить 115. Однако при обратной продаже придется заплатить комиссию 10%. Если курс останется прежним, игрок продающий 100 швейцарских франков получит на руки $115 - 10\% = 103,5$.

В игре швейцарский франк колеблется в пределах от 0,7 до 2, примерно отражая колебания курса CHF относительно американского доллара за последние несколько десятилетий. Если игрок не продает швейцарские франки до конца игры, то при подсчете активов их общая стоимость учитывается по рыночной цене, указанной в последней открытой карточке с символом CHF.

Например, игрок имел на третий год игры на счету 30 000. С целью сохранения капитала он купил 15 000 CHF по 1,45 на 21 750. На счету у него осталось 8 251. За следующий год он заработал еще 2 000. А в пятый год игры произошел государственный дефолт и национальная валюта подешевела в 2 раза. Курс CHF за это время также снизился до 1,15 за 1 CHF. У игрока на счету было 10 251, которые из-за дефолта превратились в 5 125,5, а в валютной корзине: $15\ 000\ CHF\ по\ 1,15$. Сумма его активов в конце игры равно $5\ 125,5 + 15\ 000\ CHF\ по\ 1,15 = 22\ 375,5$. Если бы игрок хранил все деньги в национальной валюте, то в конце игры он имел бы на счету $32\ 000 / 2 = 16\ 000$. Таким образом с помощью иностранной валюты CHF игроку удалось спасти от девальвации часть своего капитала и иметь на счету на 6 237,5 больше в конце игры.

- **Золотые слитки** – один из наиболее популярных инструментов для инвестиций с целью сохранения капитала. На долю инвесторов приходится 30–40% всего объема покупок золота. В периоды кризисов инвесторы, хеджируя риски (диверсифицируя капитал), увеличивают вложения в золото с расчетом на то, что во времена стабильности растет спрос на ювелирные украшения, что побуждает ювелиров наращивать их выпуск. Комбинация этих факторов делает спрос на золото стабильным и устойчивым, что повышает роль драгоценного металла в качестве инструмента сохранения капитала. Покупка золотых слитков является наиболее традиционным способом инвестирования в золото с целью сбережения. Ежегодно в мире приобретается около одной тысячи тонн золотых слитков, что составляет 60% от всего объема инвестиций в золото. Однако и золота есть периоды колебаний в цене. На протяжении 2000-2011 года золото стремительно росло и поднялось в цене в три раза. Следует также учитывать, что при торговле золотыми слитками, инвестор несет дополнительные расходы: комиссии банкам и брокерам, налоговые выплаты.

В игре «**Fixa. И гранул Кризис**» золото можно покупать и продавать только золотыми слитками и только на карточке с изображением золотых слитков по цене, указанной на карточке. Это цена за тройскую унцию – минимальный вес слитка.

Например, на карточке написано:



Цена слитка = 90

Чтобы купить 10 золотых слитков, нужно заплатить 900. Однако при обратной продаже придется заплатить комиссию 10%. Если цена останется прежней, игрок продающий 10 золотых слитков получит на руки $90 - 10\% = 81$.

В игре цена на слитки колеблется в пределах от 70 до 190, примерно отражая колебания цена на тройскую унцию золота относительно американского доллара за последние несколько десятилетий. Если игрок не продает золотые слитки до конца игры, то при подсчете активов их общая стоимость учитывается по рыночной цене, указанной в последней открытой карточке с соответствующим символом золота.

Например, игрок А и игрок Б во второй год купили по 10 золотых слитков по 70. В четвертый год цена на слитки выросла до 130. Игрок А решил перевести золото в наличность, чтобы иметь ликвидный капитал для инвестирования, а игрок Б решил похвастаться. При этом у обоих на счету было по 10 000. Игрок А продал 10 золотых слитков по 130 и заработал $10 \times 130 - 10\% = 1\ 170$. За пятый год ситуация у игроков не поменялась и у игрока А на счету 11 170, а у игрока Б – 10 000 и 10 золотых слитков, которые оцениваются в 1 300, будучи не проданными через банк. Таким образом выигрывает игрок Б, так как сумма его активов 11 300 – на 130 больше, чем у игрока А. Это объясняется тем, что золотой слиток может быть продан частному клиенту на внебанковском рынке без комиссии.

- **Peer-2-Peer электронная валюта, криптовалюта** – разновидность цифровой валюты, создание и контроль за которой базируются на криптографических методах защиты информации. Криптография обеспечивает конфиденциальность (невозможность прочтения информации посторонними) и целостность данных (невозможность незаметного изменения информации) о вкладах пользователей. Учет криптовалют децентрализован, что осложняет государству слежение за их оборотом и вызывает множество споров о правовом регулировании рынка. Банки, налоговые, судебные и иные государственные или частные органы не могут воздействовать на транзакции каких-либо участников криптовалютной платежной системы. Минусом технологии криптовалют является то, что в сети нет доверенного узла, который мог бы гарантировать и подтверждать корректность операций, нет возможности отпротестировать сделки в судебной системе. Для регуляции используется технология блокчейн: для хранения данных транзакции объединяются в блоки, из которых формируется непрерывная цепочка с включением в текущий блок определенного кода предыдущего блока. Таким образом невозможно изменить блок без изменения подобного кода во всех последующих блоках. Истинной считается только самая длинная цепочка блоков, все коды в которой отвечают определенным требованиям, выполнить подмену которых сложно либо дорого. Фактически регулятором криптовалюты выступают сами ее пользователи.

В игре «**Fixa. И гранул Кризис**» в качестве криптовалюты представлена peer 2 peer электронная валюта **FixaCoin**, которую можно покупать и продавать только на карточке с изображением монеты и символами FCL. Только для этого актива в игре используются кубики.

FixaCoin самый волатильный и рискованный инструмент сохранения капитала. В игре цена на монеты FCL колеблется в пределах от 100 до 24 000, примерно отражая исторический рост цен на самую известную криптовалютную монету в мире Bitcoin относительно американского доллара за последние годы.

При этом криптовалюта **FixaCoin** в отличие от других инструментов сохранения капитала не имеет фиксированной цены и ее можно покупать в долевом участии, как и прочие активы. Главное, чтобы у игроков хватило денег на монету FCL. Чтобы узнать текущую цену на монету FCL необходимо бросить два кубика, которые и покажут текущую цену.

Например, на карточке написано:

Курс 1 FCL = 800 XE [E3E3]

Игрок, открывший карточку, бросает кубики. Выпадает девять (как на иллюстрации). Это значит, что сегодня одна монета FCL стоит 7 200. Допуски у игрока А на счету – 3 600, у игрока Б на счету – 3 000, а у игрока В на счету – 900. Но все трое слышали о быстром росте криптовалюты и хотят вложиться. Поэтому они принимают решение инвестировать пропорционально. Игрок А тратит все деньги и покупает 0,5 FCL, игрок Б тратит 2 700 и покупает 3/8 FCL, а остаточную 1/8 FCL покупает игрок В за свои 900. В итоге у всех есть доля в монете FCL, но только у игрока Б остались деньги на счету.

При обратной продаже FCL придется также заплатить комиссию 10%. Если игрок не продает FCL до конца игры, то при подсчете активов их общая стоимость учитывается по рыночной цене, указанной в последней открытой карточке с соответствующим символом FCL.

