



MLM Игра

ПРАВИЛА

СЮЖЕТ

В город пришла новая сетевая компания «**МЛМ Игра**» и Вы стали ее первым дистрибутором!

Каждый из игроков становится дистрибутором компании «**МЛМ Игра**» и подписан в первую линию под информационным спонсором, роль которого выполняет **Ведущий Игры**. То есть все игроки – в равных условиях. У Вас – один и тот же продукт, один и тот же маркетинг-план, одинаковые квалификационные требования. Ваша задача – **стать одним из лучших дистрибуторов** в городе!

Выиграть можно тремя способами:

1. Первым достичь пассивного дохода в 50 монет ежемесячно.
2. Первым собрать структуру из 100 дистрибуторов.
3. Первым собрать на расчетном счету 150 монет (без долгов и личных обязательств, без подарков*).

*без подарков – если один игрок ради победы другого хочет передать («подарить») другому игроку деньги, то он должен ответить за такое действие реальными деньгами из расчета от 10 до 100 российских рублей за каждую подаренную игровую монету.

Только в таком случае «подарок» учитывается. То есть, если Игрок А решил в конце игры подарить Игроку Б 20 монет, то вместе с ними он должен достать из кошелька не менее 200 рублей и передать Игроку А (сумма может быть изменена по решению Ведущего). В противном случае передача капитала **не учитывается** при подведении итогов!

В случае если на конец игры не выполнено ни одно из условий победы, выигравшего игрока определяют с помощью **сбалансированных показателей**. Достижения каждого игрока сравниваются и побеждает тот, кто наберет математическое усредненное большее количество процентов выполнения от каждой цели.

Расчеты показателей осуществляется с помощью формул:

Количество Дистрибуторов	Количество монет на счету	Пассивный доход
100% = 100 человек Х = Количество, набранное игроком	100% = 150 монет Y = Количество монет на счету	100% = 50 монет в месяц Z = Пассивный доход игрока
X = (Количество, набранное игроком * 100%) / 100 человек	Y = (Количество монет на счету * 100%) / 150 монет	Z = (Пассивный доход игрока * 100%) / 50 монет в месяц

Общая формула для определения победителя:

Победный коэффициент = $(X + Y + Z) / 3$ = процент выполнения всех целей. Чем выше процент выполненных целей, тем ближе игрок к победе. В случае если показатели одинаковы, побеждает тот, у кого осталось больше ресурсов.

ПРИМЕР:

Игрок А в конце игры имеет 95 дистрибуторов (из 100 необходимых), 23 монеты на счету (из 150), 16 монет пассивного дохода (из 50).

$$X = (95 * 100\%) / 100 = 0,95$$

$$Y = (23 * 100\%) / 150 = 0,15$$

$$Z = (16 * 100\%) / 50 = 0,32$$

$$\text{Победный коэффициент} = (0,95 + 0,15 + 0,32) / 3 = 0,47$$

Игрок А выполнил все цели на 47%

Игрок Б в конце игры имеет 16 дистрибуторов (из 100 необходимых), 132 монеты на счету (из 150), 8 монет пассивного дохода (из 50).

$$X = (16 * 100\%) / 100 = 0,16$$

$$Y = (132 * 100\%) / 150 = 0,88$$

$$Z = (8 * 100\%) / 50 = 0,16$$

$$\text{Победный коэффициент} = (0,95 + 0,15 + 0,32) / 3 = 0,40$$

Игрок Б выполнил все цели на 40%

Игрок В в конце игры имеет 55 дистрибуторов (из 100 необходимых), 82 монеты на счету (из 150), 32 монеты пассивного дохода (из 50).

$$X = (55 * 100\%) / 100 = 0,55$$

$$Y = (82 * 100\%) / 150 = 0,55$$

$$Z = (32 * 100\%) / 50 = 0,64$$

$$\text{Победный коэффициент} = (0,55 + 0,55 + 0,64) / 3 = 0,58$$

Игрок В выполнил все цели на 58%

В итоге Игрок В занимает Первое место, Игрок А – второе, Игрок Б – третье.

РЕСУРСЫ ИГРОКОВ

У каждого игрока – четыре ресурса. Один общий – монеты и три личных: энергия (жизненные силы), мотивация (навыки переговоров и продаж, желание проводить презентации), репутация (aura влияния и статуса). Ресурсы распределяются по верхним и нижним сторонам игровой карточки.

Правила игры. Страница 2

Количество ресурсов пополняется или расходуется, если символ ресурса сошелся на двух рядом лежащих карточках по нижней или верхней стороне. В зависимости от уровня, количество найденных ресурсов увеличивается (в 2 раза на 2 уровне, в 3 раза на 3 уровне). **Ресурсы не могут уходить в минус!** Нельзя расходовать больше ресурсов чем есть. Если у игрока нет монет, чтобы расплатиться с долгами, он не может ходить. Если кончились деньги и нужно оплатить долги, игрок может пройти продажу продукта за 10 Мотивации. При этом продажа состоится только в случае если игрок потратит мотивацию и если на кубиках выпадет от 9 до 12. Игрок получит по 1 монете за каждого очко на кубике. Если сделка не состоялась, он не может открыть карточку в следующий ход, но может снова попытать счастья в продаже в следующий ход, потратив еще 10 Мотивации. **Личные ресурсы невозможно передавать!** Затраченные одним игроком личные ресурсы не могут принести никакой выгоды другому игроку. Но можно передавать другим игрокам возможности! **Пример:** у Игрока Д закончилась мотивация, но ему выпала возможность сделать продажу продукта. Тогда он отправляет клиента к Игроку Ж, попросив взамен 30% от прибыли в монетах, если сделка будет удачной. Игрок Ж обслужил клиента, потратив 5 мотивации, и заработал 10 монет, из которых 3 отдал в знак благодарности Игроку Д. По горизонтальной узкой стороне карточки (сверху и снизу) расположены 3 ресурса:

ЭНЕРГИЯ – жизненные силы и показатель желания игрока работать и достигать результата. Чем больше энергии, тем больше шансов провести удачные сделки. Энергию нельзя передать другому игроку – для этого минимум нужна капельница, и то не факт, что если Вы перекачаете Вашу активную кровь в другое тело, она поможет. Вы не можете просто взять из себя и вынуть Вашу жизненную силу и перекачать в другого человека. А другие люди – не вампиры, чтобы восстанавливаться выпиваю из Вас энергию (хотя метафорично так иногда говорят). **Энергия не может уходить в минус!** Ведь если у Вас закончатся жизненные силы – Вы умрете. Если энергия на нуле – Вам надо больше отдыхать. Восполнить энергию в игре можно только через события на карточках.



МОТИВАЦИЯ – это показатель воодушевления продавца, Ваш эмоциональный капитал, то состояние, когда прет от каждой сделки и хочется продавать больше и больше! Она напрямую зависит от Ваших навыков переговоров и продаж. Мотивация растет после тренингов по продажам и идет на спад через некоторое время без поддержки новыми тренингами. С каждой новой продажей вы устаете и теряете запал, чем больше клиентов в день, тем меньше результативность – на каждого Вы расходуете часть эмоционального капитала. Чем больше бесед в день провел человек, тем труднее ему становится говорить – он банально устает и выгорает. Выгорание – болезнь современного общества. Чтобы восстановить тонус продавца, нужно посещать тренинги по продажам, изучать новые фишки и посещать мотивационные мероприятия. **Мотивация не может уходить в минус.** При отсутствии мотивации и бизнес не клеится. **Вашу собственную мотивацию невозможно передать другому игроку!** Каждого человека мотивируют совершенно разные вещи. В случае если игрок хочет «замотивировать» другого игрока и добавить ему очков мотивации, он должен потратить 5 очков своей личной энергии для создания 1 очка мотивации у другого игрока. **Мотивировать таким образом самого себя не получится.**





РЕПУТАЦИЯ – это Ваше влияние и статус в обществе, а также показатель восхищения Вашими достижениями как сетевого лидера у Вашей структуры, Ваше обаяние и умение располагать к себе людей. Чем больше интересного лидер может рассказать своим дистрибуторам, тем больше его аура влияния. Чтобы ее набирать, необходимо много путешествовать и обучаться. Статусность помогает лидерам высшего уровня и характеризуется всем – от умения себя держать на публике до гардероба, от умения управлять людьми до навыка воодушевлять организацию на достижение новых целей. Репутация набирается за счет выступлений, презентаций, передачи опыта другим, помощи коллегам и т.п. **Ведущий может добавлять очки репутации** тем игрокам, кто помогает другим и способствует всеобщему развитию. В базовых условиях **репутационный рейтинг не может уходить в минус**, но в профессиональном тренинге ведущий может допускать падение репутации в минус – вполне возможно, что кто-то сознательно распускает слухи о Вас. **Передать свою личную репутацию другому игроку также невозможно.**

РОЛИ ИГРОКОВ И ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ

По вертикальной длинной стороне карточки нарисованы персонажи игры – шесть основных типов людей, которые наиболее активно работают в МЛМ, делают самые большие деньги в прямых продажах и чаще других становятся лидерами сетевых структур. Каждый игрок получает роль одного из этих персонажей.

Персонажи игры могут принести Вам не только деньги, но и дополнительные ресурсы, в отличии от обычных людей, которых Вы можете подписать на специальных мероприятиях – презентациях бизнеса.

Кубики показывают сколько Вы встретили персонажей игры и вероятность, с которой они заключат с Вами сделку. Возле сущедшегося на 2 карточках изображения слова показывается, какие ресурсы надо потратить на каждое действие (продажа или подпись) и вероятность его успешности (показания кубиков), справа – что дает каждое действие, если будет успешным (монеты или ресурсы).

Возможны два варианта действий: **продажа продукта** и **подпись нового дистрибутора**.

Персонаж	Что забирает?	Что дает?	Вероятность	Продажа
Домохозяйки	Энергия	Репутация Мотивация	4 — 12	1 монета
Студенты	Репутация	Энергия Мотивация	5 — 12	1 монета
Бывшие военные / топ менеджеры	Мотивация	Репутации Энергия	6 — 12	1 монета
Предприниматели	Энергия	Репутация Мотивация	7 — 12	2 монеты
Дистрибуторы дру- гих МЛМ компаний	Репутация	Энергия Мотивация	8 — 12	2 монеты
Злобные хейтеры	Мотивация	Репутации Энергия	9 — 12	2 монеты

Встретив персонажа, всегда можно **продать продукт** или **подписать** его, потратив необходимый ресурс. За продажу Вы получите деньги и одни ресурсы. За подпись – тратите один ресурс, но получите два других ресурсы и растите структуру. Встреченные персонажи ВСЕГДА отнимают ресурсы, а дают – лишь при удачной сделке! Если ресурсов не хватает – сделка не состоится. **Передавать личный**

ресурс невозможно. Но можно разделить встреченных персонажей между дистрибуторами, передав тех, на кого не хватает ресурса другим игрокам.

В случае если дистрибуторы вкладывают в продажу свои очки мотивации поровну, кубик бросает только тот, чей ход. **Результат продажи делится поровну!** Чем больше дистрибуторов участвует в сделке, тем меньше доход каждого из них и вероятность удачной сделки. Даже если 5 игроков попробуют вместе прийти на ОДНУ продажу, это скорее снизит ее эффективность, чем повысит. Представьте себе ситуацию, когда в милую однокомнатную квартиру потенциального покупателя Вашего продукта вваливается ШЕСТЬ человек и каждый наперебой начинает рассказывать ему о Вашем продукте. Как думаете – клиент купит Ваш продукт при такой обработке?

Чтобы продать продукт или подписать:

Домохозяек и **Предпринимателей**, Вам необходимо иметь достаточное количество **Энергии** (тратите по 1 очку на каждого встреченного персонажа) и выбросить на двух кубиках нужное количество очков. Если нужное количество очков на кубиках не выпало – **делка не состоялась**.

Студентов или **Дистрибуторов других МЛМ компаний** необходимо переубеждать, на что вы тратите по 1 очку **Мотивации** на каждого встреченного персонажа и выбросить на двух кубиках нужное количество очков. Если нужное количество очков на кубиках не выпало – **делка не состоялась**.

Злобного хейтера или **Бывшего военного / топ-менеджера** необходимо переспорить, затрачивая очки **Репутации** из расчета по 1 на каждого встреченного персонажа. Если нужное количество очков на кубиках не выпало – **делка не состоялась**.

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

У каждого дистрибутора в начале игры абсолютно одинаковые условия. Игрок начинает как дистрибутор первого уровня, только что заключивший контракт с условной компанией «**МЛМ Игра**», в одной из шести ролей: «**Домохозяйка**», «**Студент**», «**Дистрибутор другой МЛМ компании**», «**Предприниматель**», «**Злобный хейтер**», «**Бывший военный / Топ-менеджер**». Все игроки находятся в первой линии Вышестоящего спонсора – **Ведущего игры**, который объясняет им правила работы в компании (игры) и разъясняет возможности ведения бизнеса. Все вопросы Вышестоящему спонсору задаются строго перед ходом игрока.

Каждая роль имеет свои стартовые бонусы:

Роль игрока (Персонаж)	Аватар	Энергия	Мотивация	Репутация	Монеты
Домохозяйки		15	15	5	5
Студенты		20	10	5	5
Бывшие военные / топ менеджеры		5	5	20	10
Предприниматели		5	5	10	20
Дистрибуторы других МЛМ компаний		10	15	5	10
Злобные хейтеры		10	20	5	5



У «Домохозяйки» не так много Монет, так как содержание обычно она получает от мужа и нигде не работает. Зато получив возможность заниматься собственным делом вкладывает в него всю скопившуюся за годы декретного отпуска Энергию и личную Мотивацию. Однако в начале игры у домохозяек не так много Репутации из-за отсутствия необходимых знакомств, связей и статуса. Для многих женщин это становится

важной целью в жизни и ключевой причиной активной работы и развития в сетевом бизнесе и они быстро добиваются успеха, увеличивая свой социальный статус.

«Студенты» также малообеспеченны в начале игры. Однако они обладают наибольшим запасом Энергии и Мотивации из всех. При этом у них минимальный социальный статус (Репутация), так как у них еще нет ни образования, ни опыта, а навыки переговоров и продаж находятся на среднем уровне.



«Дистрибуторы другой МЛМ компании» уже опытны в ведении сетевого бизнеса и потому у них показатель навыков переговоров и продаж выше среднего: они уже имеют некоторый статус (Репутация) и достаточно Энергии и Мотивации (средний показатель), однако денег у них немного – все уже вложено в товары другой компании.

У «Предпринимателей» больше всего Монет, однако они как правило уже утомлены своим бизнесом и у них минимальное количество очков Мотивации и Энергии, необходимых для переговоров и продаж. Зато статус имеет средний уровень.



«Злобный хейтеры» поднаторели в спорах – у них самый высокий показатель очков навыков переговоров и продаж (Мотивация). Однако их злобный нрав приводит к тому, что у них самый низкий статус (Репутация) и меньше всего Монет. Энергия на среднем уровне.



«Бывшие военные / Топ-менеджеры» обладают наибольшим количеством опыта и знаний, что позволяет им иметь самый высокий статус в обществе (Репутация). Но возраст снижает их Энергию и Мотивацию. Монеты на среднем уровне.

КАРТОЧКИ

Внутри карточек есть события, новости, возможности и квалификации – все, что может помочь Вам создать и развить свою организацию независимых дистрибуторов. Карточка всегда читается сверху вниз слева направо.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

Используйте стандартную механику игры Флиksa (смотри www.flixa.ru). Игроки раскладывают карточки по 3-6 на каждого играющего в одну большую фигуру в центре стола рубашками вверх по одной в слово так, чтобы карточки соприкасались по длинной или короткой стороне. По диагонали и через одну раскладывать нельзя, криво раскладывать нельзя. Игра длиться 5-6 игровых месяцев – раскладов карт.

Пассивный доход (ПД) начисляется в конце игрового месяца 1 раз перед началом новой раскладки. ПД начисляется в расчете 2 монет от каждого десяти человек в организации, если Вы – дистрибутор ПЕРВОГО уровня. Если Вы совершили квалификацию и перешли на ВТОРОЙ уровень – от каждой полной десятка начисляется уже по 4 монеты. И наконец, если Вы достигли высшего в игре ТРЕТЬЕГО уровня – Вам начисляется по 8 монет от каждого десятка человек в Вашей организации.

ОТЛИЧИЯ «МЛМ ИГРЫ»

При встрече виртуальных людей – игрок кидает кубики, чтобы узнать сколько персонажей он встретил. Два кубика показывают количество встреченных виртуальных персонажей, символ слева от персонажа – что из ресурсов нужно потратить на каждого из них. Игрок сначала тратит ресурсы, потом решает что будет делать: **подписывать** персонажей в структуру или **продавать**. После принятия решения о типе сделки, Игрок бросает два кубика и узнает, состоялась ли она: вероятности указаны на карточках. Если сделка удачна, игрок получает бонусы и вписывает их в бланк.

КВАЛИФИКАЦИИ И РОСТ СТРУКТУРЫ

За каждого виртуального дистрибутора, не являющегося игровым персонажем и подписанного на презентации бизнеса (в центре на карточке), игрок получает 1 очко Репутации.

В сетевых компаниях всегда идет активная работа по обучению и мотивации дистрибуторов. Благодаря этому даже при пассивности игрока через какое-то время в его организации появится человек, который начнет активно развивать собственную структуру. Поскольку в сетевом маркетинге существует премиальная система поощрений вышестоящих звеньев распространителей, игрок начнет получать чеки от работы когда-то подписанного им человека. По статистике, не более чем 1 из 10 человек способен активно работать. Поэтому в «MLM Игре» за каждого 10 человек в организации игрок будет получать чек в 2 монеты ежемесячно, находясь на первом уровне квалификации компании «MLM Игра», 4 монеты – на втором уровне, и 8 монет – на третьем уровне, так как имеют более существенную скидку на продукты своей компании.

Для перехода на следующий уровень, игроку необходимо выполнить определенные показатели активности по привлечению новых дистрибуторов и совершению закупок продукции в определенный период времени – так называемые, **«Квалификации»**. Игрок может квалифицироваться в любой момент игры перед своим ходом, потратив определенное количество ресурсов. Также есть возможности более выгодной квалификации на соответствующих карточках. В случае досрочной квалификации по карточке (**«в цепочке»**) у игрока в организации **должен быть хотя бы 1 дистрибутор**. В этом случае оба они переходят на 2 уровень. При этом в организации игрока появляется 1 дистрибутор на 2 уровне.

Варианты квалификации на 2й уровень.

1. Один игрок ЛИЧНО тратит 50 Монет и 20 Репутации, закупает продукт и переходит на второй уровень.
2. Два игрока тратят по 10 Репутации и 60 монет (в сумме). При этом один из двух игроков переходит в структуру другого на одну линию ниже, вместе со всеми своими дистрибуторами. Переходит игрок с **меньшим количеством дистрибуторов** в структуру игрока с **большим**.
3. Игрок ЛИЧНО тратит 100 единиц своей Репутации и переходит на второй уровень.

Дистрибутор 2 уровня получает в два раза больше монет при продажах. Подписывает 2 кубиками. Квалифицирует на следующие уровни 1 кубиком.

Квалифицироваться на третий уровень игры может только тот игрок, в команде которого не менее 50 дистрибуторов, кроме случаев специальных промоушенов и акций, описанных на карточках.

Варианты квалификации на 3й уровень.

- Игрок тратит 200 Монет и 50 Репутации.
- Игрок тратит 200 Репутации и 50 Монет.

Дистрибутор 3 уровня получает в три раза больше при продажах. Подписывает 3 кубиками. Квалифицирует на следующие уровни 2 кубиками.

КВАЛИФИКАЦИЯ ВИРТУАЛЬНЫХ ДИСТРИБЮТОРОВ

Квалифицировать на второй уровень можно только на карточках, когда возникает такая возможность. Чтобы квалифицировать надо сначала потратить 50 монет на организацию квалификационного семинара, а потом – кинуть кубики. Квалифицировать своих дистрибуторов могут только игроки на втором и третьем уровне. При этом игроки второго уровня кидают 1 кубик, а игроки третьего уровня – 2 кубика. Кубики показывают сколько человек из структуры игрока приняли решение квалифицироваться и перешли на второй уровень.

За каждого квалифицированного виртуального дистрибутора игрок получает 25 монет (бонусный чек). Каждый квалифицированный игроком виртуальный дистрибутор второго уровня дает организации игрока дополнительно 4 монеты пассивного дохода ежемесячно.

Чтобы квалифицировать собственных виртуальных дистрибуторов на 3 уровень, игроку необходимо провести «Лидерский Саммит» в любой момент игры вместо своего хода. Провести «Лидерский Саммит» может только тот игрок, который сам уже находится на третьем уровне, при этом в его организации уже не менее 100 виртуальных дистрибуторов, из которых не менее 25 уже находятся на втором уровне.

Для организации «Лидерского Саммита» игрок тратит 250 монет, 50 очков Репутации и по 25 очков Мотивации и Энергии. После чего кидает 1 кубик, который показывает сколько виртуальных дистрибуторов второго уровня приняли решение перейти на третий уровень и выполнили квалификацию. Игрок не может квалифицировать на 3 уровень больше дистрибуторов второго уровня, чем имеет. За каждого квалифицированного на третий уровень виртуального дистрибутора второго уровня игрок получает 100 монет (бонусный чек). Каждый квалифицированный игроком виртуальный дистрибутор третьего уровня дает организации игрока дополнительно 8 монет пассивного дохода ежемесячно.

Автор идеи и разработчик © Константин Владимиров-Журавский, 2019-2020.

В тестировании игры и разработке принимали участие: Ирина Шамонина, Евгения Степанюк, Татьяна Сысюева, Катерина Козырь, Наталья Середенко, Надежда Адамова, Данила Рудаков, Дмитрий Седлер, Артем Ломакин, Ирина Семенихина, Ольга Смоленцева, Артем Кандар, Анна Левкович, Данила Рудаков, Татьяна Черешня, Сергей Евстифеев. **Иллюстрации в игре:** Сергей Карапаев.