

Игра “Банк-рисков”

(среднее время игры 30-40 минут)

Легенда

Последний рабочий день месяца отдела риск-менеджмента. До конца дня осталось 5 часов и 16 не рассмотренных заявок. Для выполнения плана необходимо одобрить минимум 50% кредитов, при этом сохранив просрочку на уровне не больше 10%.

Условия победы

Выигрывает либо тот, кто рассмотрев 16 заявок выдаст большую сумму кредитов (при уровне просрочки у обоих игроков менее 10%), либо тот, у кого меньше просрочка.

Начало игры

Каждому игроку дается 300 минут (игрокам следует определить, как они будут вести учет времени).

В колоде продуктов должны остаться только кредиты (все карты со звездами, кроме вкладов).

Каждый игрок берет 4 карты одобрения и 2 отказа.

Карты проверок раскладываются по группам.



Процесс игры

(1) “Новый клиент”

Открываются две карты: клиента и кредитного продукта, который он собирается оформить.

Определяются 4 источника информации, которые доступны по данному клиенту.

Самым простым способом их выбрать является двойной бросок шестигранного кубика, который укажет, какие источники не доступны.



(2) “Проверки клиента”

Игроки в любом порядке могут посмотреть каждый из доступных источников, заплатив за это оставшимся у него временем. Если у игрока закончилось время, то он не может открывать источники информации.

Результат проверки не показывается сопернику (если он не оплатил его просмотр самостоятельно).

Оценив увиденный модификатор по одной или нескольким проверкам, игроку будет проще принять правильное решение об одобрении или отказе в выдаче кредита.

Однако стоит аккуратно распоряжаться доступным, временем так, чтобы его хватило на всех клиентов.

(3) “Принятие решения по кредиту”

В любой момент времени игрок может вынести решение по клиенту, выложив соответствующую карту (одобрение или отказ) на стол. После этого менять решение уже не разрешается.

Так как обязательным требованием является удержание процента одобрения выше 50%, то игроку выдается всего 2 карты отказа на каждые 4 раунда игры.



(4) “Определение факта просрочки”

Когда оба игрока приняли решение, открываются все доступные источники информации и бросается шестигранный кубик. Выпавшее на кубике значение складывается с суммой модификаторов всех проверок, и если оно меньше или равно значению потенциального риска клиента (число с молнией на карте), то клиент считается вышедшим на просрочку.

(5) “Расчет кредитного портфеля”

Если игрок отказал в выдаче кредита, то его итоговый счет остается прежним. А если одобрил то общая сумма выданных кредитов увеличивается на значение процентной ставки по кредиту, умноженной на бюджет клиента.

Так при кредите 12% и бюджете клиента 1 млн. сумма выданных кредитов увеличивается на 120 тыс.

При этом, в случае выхода на просрочку, растет сумма просроченных кредитов (по той же формуле).

Однако, при наличии проведенных по этому клиенту проверок рост составит не 100%, а на 25% ниже за каждый открытый источник информации.

Например, при базовом увеличении суммы просрочки на 120 тыс., у первого игрока, открывшего все четыре проверки, она не увеличивается вовсе, а у второго, открывшего только две – на 60 тыс.

(8) “Окончание раунда”

Если колода продуктов закончилась, то у каждого игрока считается просрочка (доля просроченного кредитного портфеля в отношении к общему), и победителем объявляется тот игрок, у которого:

- **доля просрочки ниже чем у соперника**
(если у обоих игроков доля просрочки выше 10%);
- **доля просрочки меньше 10%**
(если у другого игрока доля просрочки выше 10%);
- **кредитный портфель больше чем у соперника**
(если у обоих игроков доля просрочки ниже 10%).

Если игра продолжается, то все открытые источники информации сбрасываются. При этом если в какой либо колоде проверок не остается карт, то они замешиваются заново.

После каждого 4-го раунда игроку возвращаются в руку карты решений: 4 карты одобрения и 2 отказа.