

**Колода для бизнес-симуляций**

# **АВТОБИЗНЕС**

**Описание и правила игр:**

**“Авто-продажи”**

**“Авто-аукцион”**

**“Авто-экспресс”**

## Описание колоды

Колода предназначена для симуляций бизнес-процессов, происходящих в автосалонах и других компаниях, специализирующихся на розничной продаже автомобилей.

### Состав колоды

- **Карты автомобилей (авто) - 32 шт.**

Цвет на карте определяет принадлежность автомобиля к конкретной категории:

- семейные (оранжевые);
- бюджетные (синие);
- внедорожники (зеленые);
- гламурные (розовые);
- представительские (фиолетовые).

Количество звезд соответствует уровню престижа автомобиля.

Иконки на карте указывают, какое оборудование уже установлено в автомобиле (в общем случае, это позволяет понять, какие сервисы не могут быть добавлены к сделке с данным автомобилем).

- **Карты дополнительных услуг (сервисов) - 32 шт.**

Цвет на карте соответствует категории авто, которой он наделяется при розыгрыше данной карты. Карта может добавлять два цвета одновременно. Если цена указана в процентах, то она рассчитывается от базовой цены авто.

Иконки оборудования позволяют определить, можно ли разыгрывать данную карту в сделке с определенным авто.

- **Карты клиентов - 24 шт.**

Цвет на карте и количество звезд обозначают, к каким категориям и уровню престижа (минимально допустимому) должен относиться автомобиль, чтобы клиент мог провести с ним сделку. Серый цвет обозначает, что клиент согласен на любую категорию.

- **Карты особенностей клиентов (свойств) - 24 шт.**

На карте указана надбавка к бюджету клиента или особое действие, описание порядка выполнения которого размещено на карте (оно применяется, если иное не указано в правилах конкретной игры).



# Игра “Авто-продажи”

(среднее время игры 20-25 минут)

## Легенда игры

Два автосалона работают в одном районе. Каждый клиент, который хочет купить авто, заходит в оба салона и сравнивает их предложения.

## Условия победы

Первым провести сделок на 10 млн. (суммарная стоимость проданных авто с учетом сервисов).

## Начало игры

Каждому раздается по 3 карты авто и сервиса.

## Процесс игры

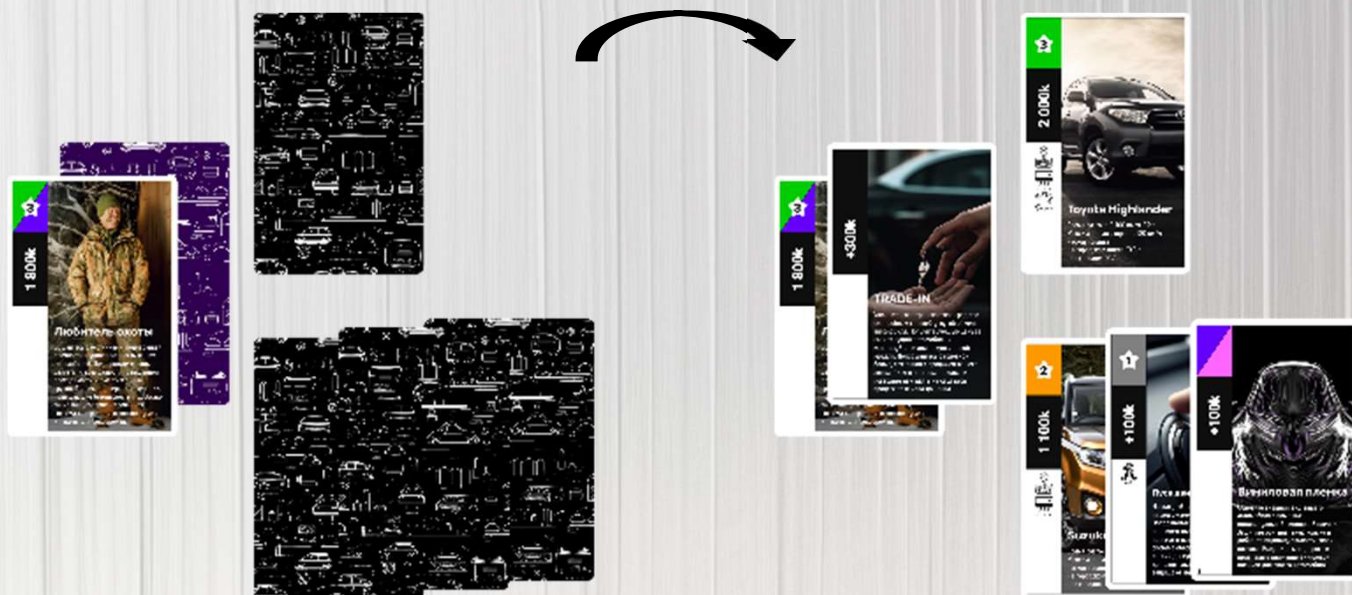
### (1) “Первое предложение клиенту”

На стол кладется карта клиента (в открытом виде) и карта его особенности (в закрытом).

Далее игроки поочередно в закрытую выкладывают свое предложение, содержащее одно авто и сколько угодно сервисов. Тот игрок, который совершил последнюю сделку, выкладывает свое предложение во вторую очередь.

*Обычно выкладывается карта, которая подходит или будет подходить клиенту, после того как откроют карту его особенности. Если авто не подходит по категории (цвету) или уровню престижа (звездам), то их можно дополнить картами сервисов.*

**Не может быть добавлено оборудование, уже установленное в авто (указано на иконках на картах).**



## (2) “Выбор победителя”

Показывается карта особенности клиента.

Далее вскрываются предложения игроков и они сравниваются по следующим критериям:

- соответствие цвету;
- количество звезд (больше - лучше);
- цена (наименьшая сумма цены авто и сервисов).

Если все критерии совпали, то по каждому пункту повторяется сравнение без учета сервисов. В случае полного совпадения побеждает первое предложение.

## (3) “Дополнительные продажи”

Если клиент не израсходовал весь бюджет (с учетом карты особенности), то игрок может увеличить сумму сделки, добавив в нее сервисы.





В рамках одной сделки карты сервисов не должны повторяться, а также не может быть добавлено оборудование, которое уже установлено в авто.

#### **(4) “Окончание раунда”**

Подсчитывается сумма сделки и добавляется к общему результату победителя. Если итоговая сумма превышает 10 млн., то игрок объявляется победителем во всей игре.

Если игра продолжается, то карты победителя из розыгрыша сбрасываются до конца игры, а карты проигравшего игрока возвращаются обратно в руку.

После этого игроки проверяют, что у них **в руке меньше 5 авто** и сбрасывают лишние. Далее каждый игрок берет по одной новой карте авто и сервиса.

#### **Особые ситуации**

- **Пропуск хода**

Игрок, совершивший сделку с клиентом, особенностью которого является “пропуск хода”, не делает предложение новому клиенту в следующем раунде.

- **Подарок клиенту**

Игрок, совершивший сделку с клиентом, особенностью которого является “подарок клиенту”, должен сбросить один сервис из своей руки. Иначе он пропускает следующий ход.

- **Дополнительный клиент**

В случае совершения сделки с клиентом,

особенностью которого является “дополнительный клиент”, игрок может провести сделку с еще одним клиентом в конце раунда (но до сброса лишних карт и получения новых). Для этого выкладывается новый клиент с уже открытой особенностью.

- **Замена клиента**

В случае, если особенностью клиента является “замена клиента”, то розыгрыш раунда начинается заново. При этом карта первого клиента остается на столе, а лежащие на столе предложения игроков возвращаются к ним обратно в руки.

Далее раунд разыгрывается заново, начиная с первого шага с учетом новых требований клиента (правила расчета указаны на карте особенности).



Если это последний клиент в колоде, то колоды клиентов и особенностей мешаются заново и из каждой берется по одной новой карте.



# Игра “Авто-аукцион”

(среднее время игры 40-60 минут)

## Легенда игры

Клиенты приходят продавать свой автомобиль на аукционе. Два салона торгуются между собой за эти авто. После сделки клиенты начинают искать себе новые авто, а салоны предлагают им то, что было выкуплено на аукционе.

## Условия победы

Первым провести сделок на 10 млн. (суммарная стоимость проданных авто с учетом сервисов).

## Начало игры

Все сервисы делятся поровну между игроками и отдаются им на руки.

## Процесс игры

### Этап “Аукцион”

#### (1) “Новый клиент”

Открываются две карты: клиента и авто, который его продает. Авто выкладывается в зону торгов, а клиент – сразу в зону покупки авто, где к нему добавляется карта особенности (в закрытом виде).

#### (2) “Торги за авто”

Игроки поочередно выкладывают карты сервисов (на этом этапе сервисы символизируют денежный эквивалент ставки – в расчет идет только сумма, но не цвет или звезды) до тех пор, пока один из них не сможет превысить ставку соперника.



Первым ставку делает игрок, который проиграл последние проведенные в игре торги (или любой игрок на выбор на старте игры).

Если никто не сделал ставку, то машину забирает тот, кто должен был бы ставить первым.

### (3) “Завершение торгов”

Карту авто забирает победитель, и на втором этапе раунда он ее может продавать любому клиенту (в том числе тому, у которого он ее купил).



Все ставки победителя перемещаются в колоду сервисов, подкладывая их под низ колоды в том порядке, в котором игрок их выкладывал на стол. Ставки проигравшего возвращаются обратно в руку.

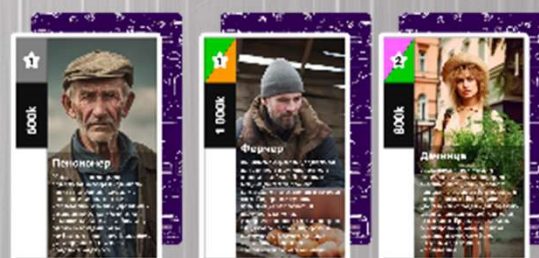
В каждом раунде этап “Аукцион” повторяется два раза (разыгрывается два автомобиля за раунд).

Пример стола во втором раунде (первый аукцион):

Текущие торги



#### Зона покупки авто



Клиент и авто, ожидающие розыгрыша в этом раунде

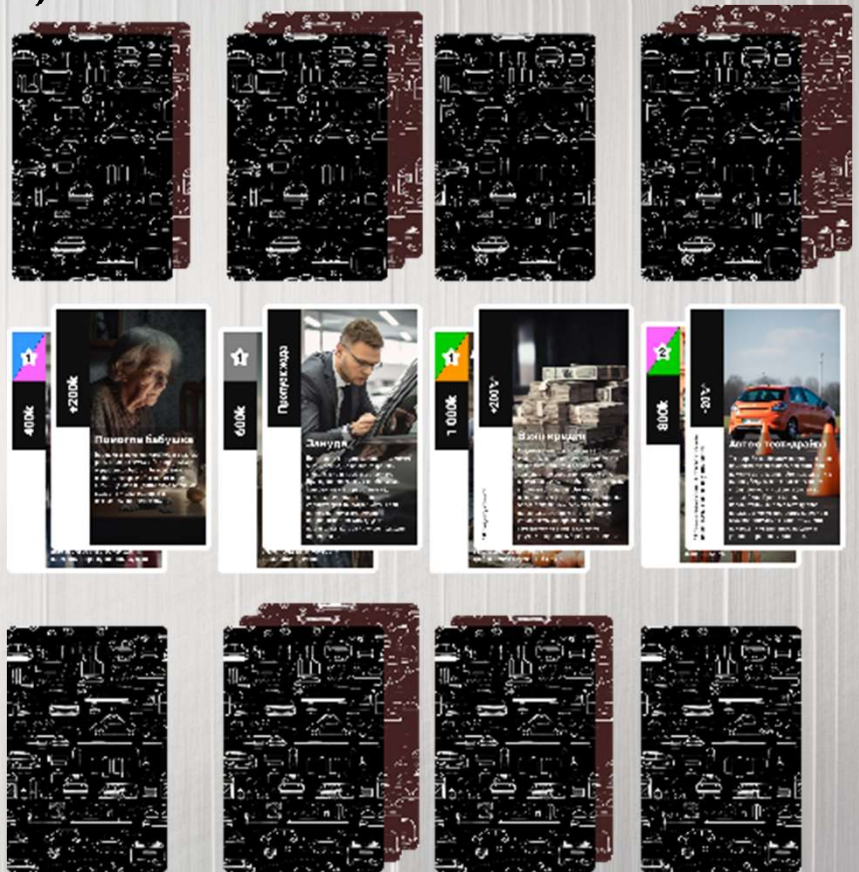
## Этап “Продажа авто”

(в первом раунде игры данный этап пропускается)

### (4) “Предложения клиентам”

Открываются все закрытые особенности клиентов.

Игроки поочередно, начиная с игрока, который стал победителем на последних торгах, в закрытую делают предложения любым клиентам в зоне покупки. При этом замена уже размещенного предложения не разрешается.



### (5) “Определение победителей”

Происходит вскрытие предложений игроков и определяются победители по следующим критериям:

- соответствие цвету;
- количество звезд (больше - лучше);
- цена (наименьшая сумма цены авто и сервисов).

Если все критерии совпали, то по каждому пункту повторяется сравнение без учета сервисов. В случае полного совпадения побеждает первое предложение.

Если авто не подошло клиенту по цене, цвету или звездам, то оно сбрасывается вместе с его сервисами.



## **(6) “Дополнительные продажи”**

Аналогично шагу “Дополнительные продажи” игры “Авто-продажи”.

## **(7) “Компенсация сервисов”**

Игроки поочередно берут из колоды по одному сервису до тех пор, пока каждый не возьмет столько карт, сколько звезд было у проданных игроком в этом раунде авто (включая добавленные картами сервисов), либо пока колода не останется пустой.

Первую карту берет игрок, совершивший в этом раунде сделок на большую сумму.

## **(8) “Окончание раунда”**

Подсчитывается сумма сделки и добавляется к общему результату победителя. Если итоговая сумма превышает 10 млн., то игрок объявляется победителем во всей игре.

Если игра продолжается, то карты победителя сбрасываются до конца игры, а карты проигравшего игрока возвращаются к нему обратно в руку.

Клиенты в зоне покупки авто, с которыми не было совершено сделок, остаются на своем месте.

## **Особые ситуации**

Карты с особенностью “пропуск хода” работают только для к одного следующего этапа “Аукцион”.

Карты с особенностью “дополнительный клиент” добавляют карту нового клиента в зону покупки, но сделать ему предложение может только игрок, совершивший сделку с первоначальным клиентом.



# Игра “Авто-экспресс”

(среднее время игры 15-20 минут)

## Легенда игры

Два салона получают заказ на агентскую продажу восьми автомобилей, но каждый может взять себе максимум четыре. Так как авто необходимо продать как можно быстрее, иначе заказ аннулируется, сделки проводятся с первыми четырьмя одновременно пришедшими клиентами.

## Условия победы

Совершить наибольшее количество сделок

## Начало игры

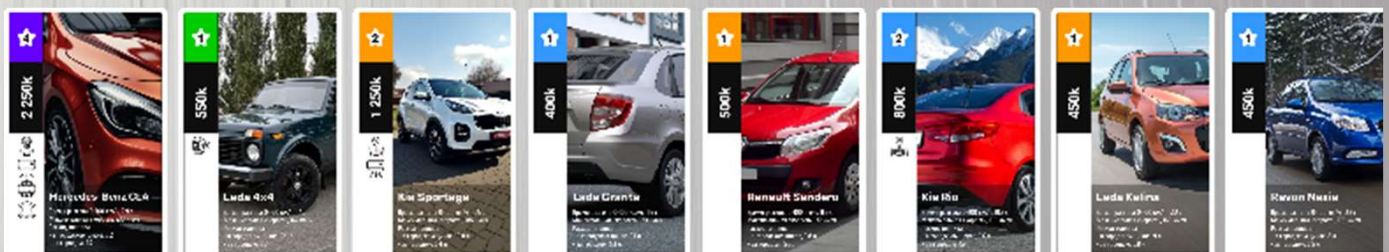
Все сервисы делятся поровну между игроками и отдаются им на руки.

## Процесс игры

В игре проводится всего 4 раунда, каждый из которых содержит следующие шаги:

### (1) “Распределение автомобилей”

На стол кладутся 8 авто, которые игроки забирают себе в руку в следующей последовательности:  
1 авто (первый игрок), 2 авто (второй) и далее 2 - 2 - 1.



В каждом следующем раунде, первый выбор авто делает другой игрок.

## **(2) “Предложения клиентам”**

Открываются все закрытые особенности клиентов.

Игроки поочередно, начиная с игрока, который выбирал первым на предыдущем шаге, в закрытую делают предложения любым клиентам в зоне покупки. Очередность предложений аналогична распределению автомобилей на предыдущем шаге: 1 – 2 – 2 – 1.

При этом замена уже размещенного предложения не разрешается.

## **(3) “Определение победителей”**

Происходит вскрытие предложений игроков и определяются победители по следующим критериям:

- соответствие цвету;
- количество звезд (больше - лучше);
- количество сервисов (больше - лучше);
- цена (наименьшая сумма цены авто и сервисов).

Если все критерии совпали, то по каждому пункту повторяется сравнение без учета сервисов. В случае полного совпадения побеждает первое предложение.

Так как в данной игре количество сервисов в предложении зачастую играет решающую роль, то важно следить за тем, что **в рамках одной сделки карты сервисов не должны повторяться, а также не может быть добавлено оборудование, которое уже установлено в авто.**

## **(4) “Окончание раунда”**

Все разыгранные в течение раунда карты сбрасываются.

