

КОНТЕЙНЕРЫ

Настольная игра для двух команд и ведущего.

Цель игры: соревноваться в хитрости, тактике и цен на рынке.

Подготовка ведущего

Перед игрой ведущий должен изучить историю контейнеров и примерными ценами предметов внутри. Это нужно чтобы ведущий подогревал интерес к контейнерам во время торгов. Но будьте осторожны, настоящие цены и скрывающейся предметы должны быть до последнего загадка для команд.

В обязанности ведущего также входит фиксирование ставок во время аукциона и фиксации конца аукциона.

Процесс игры

Каждая команда в начале игры получает 16000\$ в **БЮДЖЕТ**, это максимальная сумма, которую они могут потратить, а **ПРИБЫЛЬ** у каждой команды 0\$. **Количеству купленных контейнеров** также равна 0.

Раунд состоит из 4 этапов:

1. Просмотр контейнера
2. Обговаривание тактики
3. Аукцион
4. Просмотр цен предметов и перерасчет

1. Просмотр контейнера

Сначала команды читают историю контейнера и смотрят видимую часть содержимого контейнера, за предметами могут лежать и другие предметы, но вплоть до покупки контейнера неизвестно скрывает ли он что-то ещё. В этом этапе команды могут говорить между собой и реагировать на содержимое контейнера.

2. Обговаривание тактики

Внутри команды идет обсуждение действий во время аукциона, это может быть, например, покупка только если контейнер будет стоить до суммы N или специально нагонять цену до суммы N или вовсе не участвовать в борьбе за контейнер. Не бойтесь вести психологическую игру!

Команды не должны слышать другую команду. Можно начать говорить тише, команды могут разойтись по разным комнатам или начать переписываться в телефоне, выбирайте, что вам удобно.

3. Аукцион

В начале аукциона ведущий объявляет стартовую цену и шаг. Команды могут начать предлагать свою ставку равную стартовой цене или стартовой цене плюс N, где N больше или равно шагу. Чтобы перебить предыдущую ставку надо предложить цену,

которая больше минимум на шаг. Любая ставка от любого участника команды моментально принимается, если она выполнила условия чтобы перебить ставку. После определенного времени после ставки ведущий начинает отсчет от 1 до 3, после цифры 3 ведущий ДОЛЖЕН сказать: «Продано!».

4. Просмотр и перерасчет

Сумма ставки отнимается от бюджета команды. К количеству купленных контейнеров команды прибавляется 1. Ведущий начинает «продавать» предметы из контейнера, когда все предметы проданы выводиться общая сумма предметов. Эта сумма добавляется в **ПРИБЫЛЬ** команды, сумма **НЕ** добавляется в бюджет команды.

Конец игры

Для определения победившей команды в начале каждая команда считает **КОЭФИЦИЕНТ ПРИБЫЛИ**:

$$\text{Коэффициент прибыли} = \frac{\text{Доход}}{16000 - \text{Остаток Бюджета}}$$

Победителем объявляется команда, которая к концу установленного числа раундов или после продажи всех контейнеров на аукционе удовлетворит **двум** из следующих трех условий:

- **Наивысший Коэффициент Прибыли:** Команда с самым высоким общим Коэффициентом Прибыли.
- **Самый Высокий Общий Доход:** Команда с самой большой суммой заработанных денег от продажи содержимого контейнеров.
- **Наибольшее Число Контейнеров:** Команда, купившая и успешно реализовавшая содержимое наибольшего числа контейнеров.



github.com/legon112/Container-Boardgame

Дмитрий Кравченко