

Для кого эта игра?

Для весёлых и азартных людей, работающих на лабораторном рынке – для тех, «кто в теме».

Зачем она Вам?

- **Пообщаться** – в нестандартной форме поговорить о своей работе с приятными людьми.
- **Освежить мозги** – попробовать различные бизнес-стратегии, рискуя лишь игровой валютой.
- **Почувствовать** – обменяться с коллегами наиболее успешным опытом ведения лабораторного бизнеса.
- **Потренироваться** – научиться более точно планировать свои действия, прогнозировать риски, сочетать расчёт и интуицию;
- **Подружиться** – улучшить взаимоотношения, найти общий язык, научиться договариваться.

Играйте с коллегами и друзьями, возьмите игру на неформальную встречу с партнерами и Вы проведете время интересно, азартно и с пользой!

А правила сложные?

Правила игры не так просты (как и сам лабораторный бизнес!). Но, освоив их, Вы сможете играть в эту игру самостоятельно, а также принимать участие в специальных турнирах, которые мы будем организовывать для Вас, участвовать в розыгрыше призов, бороться за звание «Шеф года».

И что дальше?

Игра, которая лежит перед вами, лишь первый шаг. Мы планируем её активно развивать – делать еще веселее, интереснее и полезнее для решения ваших бизнес-задач.

И Вы можете нам в этом помочь!

Ждём Ваших вопросов, идей, советов, отзывов, предложений по адресу igra-lab@omb.ru.

А теперь – правила!

Состав игрового набора

Карта игрока

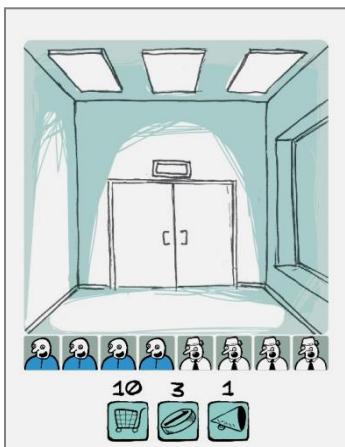
На базовой карте игрока отмечается уровень его текущих ежемесячных расходов, уровень его репутации и уровень рекламы в этом месяце (цифры по периметру карты).



Кроме этого на этапе работы с заказами на карту игрока кладутся символы тестов (на поля «полученные заказы», «выполненные заказы», «невыполненные заказы»).

Карта помещения

На карте помещения размещаются персонал и оборудование для приёма биоматериалов, выполнения анализов, выдачи результатов.



- стоимость приобретения помещения.



- стоимость ежемесячного обслуживания.



- повышение репутации при приобретении.

Карта процедурного кабинета

Процедурный кабинет позволяет принимать у клиентов биоматериалы.

Эта карта (как и карта любого оборудования) размещается на карте помещения.



Пропускная способность процедурного кабинета определяется количеством лаборантов, каждый из которых может обработать до 2-х блоков тестов.



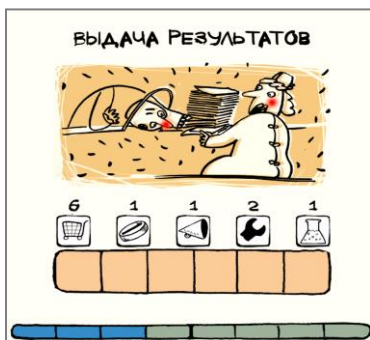
- стоимость ремонта в случае поломки



- стоимость восстановления после использования.

Карта выдачи результатов

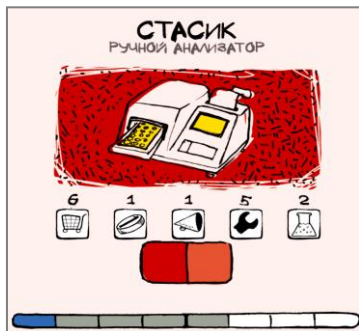
Позволяет выдавать результаты анализов.



Карта выдачи результатов похожа на карту процедурного кабинета. Отличие в том, что при установке ЛИС (лабораторной информационной системы), для работы не требуется участие лаборантов, а пропускная мощность становится неограниченной.

Карта анализатора

Каждый анализатор позволяют выполнять тесты определённого типа, что обозначается цветом карты.



По уровню мощности анализаторы бывают трёх типов: ручные, полуавтоматические и автоматические. Они отличаются друг от друга по ряду параметров, в первую очередь, по цене.

Жетон сервиса

Жетоны сервисов размещаются на карте игрока или картах оборудования.

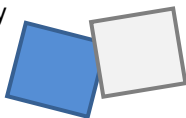


Приобретая различные сервисы, игрок повышает производительность своего оборудования или защищается от неблагоприятных событий.

Подробнее о сервисах – ниже.

Игровые фишки

Игровые фишки синего и белого цветов обозначают персонал, который вы нанимаете для работы в вашей лаборатории: синий цвет – лаборанты, белый цвет – врачи (по цвету халатов). Фишки персонала размещаются на карте помещения.



Чёрные фишки обозначают мощность и располагаются на картах оборудования.

По мощности одна фишка соответствует одному блоку тестов.

Символы тестов

Палочки разного цвета в игре обозначают блоки тестов различного типа.

Одна палочка (блок тестов) – это определённое одинаковое количество тестов данного цвета.



Карты событий

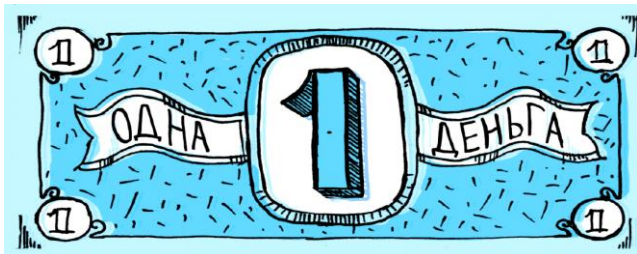
Карты событий символизируют изменения, происходящие в мире. Каждое событие как-то влияет на работу вашей лаборатории или всего лабораторного рынка.



События бывают как благоприятного характера (увеличение потока клиентов, подарки от друзей), так и не очень (поломка оборудования, проигранный суд, визит Роспотребнадзора).

Игровая валюта

В игре используются игровые деньги, которые так и называются – «деньги» (одна деньга, пять денег, десять денег).



Игровые деньги используются так же, как обычные – на них покупается оборудование, ими выплачивают зарплату персоналу и т.д.

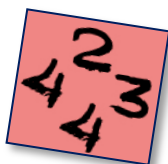
Игровые кубики

Для введения в игру элемента случайности используются игровые кубики шести разных цветов.

Цвет кубика обозначает тип теста, а цифры на его гранях обозначают объём заказа.

Чем выше уровень вашей репутации, тем большее количество тестов у вас заказывают.

В данном примере у игроков с репутацией первого уровня клиенты закажут 2 блока красных тестов (первый уровень – это цифра сверху), у игроков с репутацией второго уровня закажут 3 блока тестов (следующая цифра по часовой стрелке) и т.д.



Памятка игрока

Помимо правил в набор входит памятка игрока, в которой отражены все основные экономические показатели игровых элементов (стоимость и мощность различного оборудования, требуемое для работы на нём количество персонала и т.д.), а также дано краткое описание основных этапов игры.

Памятка находится в конце правил.

Что происходит?

Объявлен конкурс на лучшую лабораторию и звание «шеф года». Победитель будет определен по итоговым показателям лаборатории: репутация + капитализация.

Вы являетесь участниками конкурса. Удачи!

Подготовка к игре

Выложите в центр игрового поля все элементы набора (карточки оборудования и помещений, деньги, фишки персонала и т.д.).

Выдайте каждому участнику карточку игрока с двумя скрепками (синего и зелёного цветов) и 120 денег стартового капитала (80 денег десятками, 30 денег пятёрками и 10 денег единичками).

Перемешайте колоду событий и положите их на игровое поле рубашкой вверх.

Передайте символ хода игроку, который будет начинать.

Как зарабатывать?

После своего создания, чтобы жить и развиваться, лаборатория выполняет заказы клиентов - делает тесты и получает за это деньги.

Для того чтобы получить деньги за тест, необходимо:

- Получить заказ, состоящий из блоков тестов разных типов. На возможность получения заказов и его объем влияет репутация лаборатории, которая складывается из текущего уровня развития лаборатории и её рекламного бюджета.
- Взять у клиентов биоматериал в процедурном кабинете.
- Выполнить тесты на оборудовании нужного типа.
- Выдать клиентам результаты тестов и получить от них деньги.

Важно понимать, что все этапы можно реализовать в своей лаборатории, а можно кооперироваться с другими лабораториями, участвующими в конкурсе.

Месячный цикл лаборатории

Конкурс продолжается 10 месяцев (или столько, сколько решат игроки).

Каждый месяц все лаборатории проходят 6 одинаковых этапов:

1. Модернизация лаборатории

Руководители параллельно и независимо друг от друга приобретают помещения, заказывают оборудование, нанимают персонал, заключают сервисные контракты. Всё заказанное сначала поступает «на склад» лаборатории (место за карточкой игрока).

После того, как все заказы сделаны, каждый руководитель сообщает другим участникам конкурса о своих приобретениях, отдает деньги в банк, изменяет показатели репутации и ежемесячных расходов лаборатории, а затем перемещает свои приобретения со склада в лабораторию (место перед карточкой игрока).

Если все уже участвовали в конкурсе ранее и все доверяют друг другу, то для экономии времени этот этап также может быть выполнен параллельно.

2. Формирование рекламного плана на текущий месяц

Реклама – очень важный инструмент привлечения заказов. Каждый руководитель параллельно и независимо от других выбирает, сколько денег будет потрачено на рекламу в этом месяце.

Деньги, вложенные в рекламу, добавляются к показателю репутации, но только на один месяц (1 деньга = 1 единица репутации).

Ваша репутация – это ваш успех!

Чем выше уровень репутации, тем больше тестов заказывают у вас клиенты и тем меньше вероятность не получить заказ.

Лаборатория с первым уровнем репутации в лучшем случае получит 2 теста одного типа, а лаборатория с четвертым уровнем репутации гарантированно получит до 4-х тестов.

Если ваша суммарная репутация:

- меньше **10** единиц, то вы не сможете привлечь заказы в этом месяце (уровень **0**);
- от **10** до **19** единиц, то вы сможете привлечь очень мало заказов (уровень **1**);
- от **20** до **29** единиц, то вы сможете привлечь мало заказов (уровень **2**);
- от **30** до **39** единиц, то вы сможете привлечь много заказов (уровень **3**);
- от **40** единиц, то вы сможете привлечь очень много заказов (уровень **4**).

Определите сумму своего рекламного бюджета на этот месяц. Внесите деньги за рекламу в банк и получите красную скрепку. Отметьте скрепкой на своей карте уровень текущей репутации.

После определения бюджета на рекламу, каждый руководитель выбирает, какие типы тестов готова принимать лаборатория в этом месяце. Можно выбрать от 1 до 6 типов тестов.

Возьмите по одному символу выбранных тестов и положите их перед собой.

Как только все оплатили рекламу и выбрали типы тестов, начинается следующий этап.

3. Получение новостей

В мире постоянно что-то происходит.

А что произошло в ваших лабораториях?!

Все руководители по очереди берут по одной карте из колоды событий сверху и разбираются с тем, что случилось.

Как только все разобрались с произошедшими событиями, начинается следующий этап.

4. Получение заказов

Все руководители по очереди узнают, сколько и каких тестов у них заказали клиенты в этом месяце.

Для этого каждый руководитель бросает кубики, которые соответствуют цветам выбранных им тестов. В зависимости от текущего уровня репутации лаборатории (включая рекламный бюджет) выбирается соответствующая цифра на грани кубика.

Если заказа на тесты какого-то из типов нет (выпал 0), то блок тестов этого цвета возвращается в колоду.

Если заказ есть, то берется такое количество тестов этого типа, которое соответствует выпавшему значению (учитывая блок тестов, который уже лежал перед игроком). Затем эти тесты перемещаются на поле «полученные заказы».

Когда все заказы получены, начинается следующий этап.

5. Выполнение заказов

Заказы выполняются по очереди по кругу по одному блоку тестов за один раз.

Процедура выполнения теста:

- Выберите один из блоков тестов со своего поля «полученные заказы».
- Возьмите биоматериал в процедурном кабинете – при этом ресурс процедурного кабинета уменьшается на 1 (сдвиньте вниз одну фишку мощности на карте процедурного кабинета).
- Сделайте тест на оборудовании соответствующего типа (можете ориентироваться по цветам); при этом ресурс оборудования уменьшается на 1 (сдвиньте вниз одну фишку мощности на карте оборудования).
- Выдайте результаты теста в кабинете для выдачи результатов; при этом ресурс кабинета уменьшается на 1 (сдвиньте вниз одну фишку мощности на карте кабинета).

Все эти этапы можно делать в своей лаборатории или в лабораториях, с которыми у вас заключены партнерские соглашения.

- Получите деньги за сделанный блок тестов. Стоимость одного выполненного блока тестов любого цвета – 20 денег.

Внимание! Деньги из банка получает лаборатория, которая выдала результаты теста клиенту.

- Положите отработанный блок тестов на поле «выполненные заказы» своей лаборатории (даже если вы всё сделали на оборудовании других лабораторий). Все оставшиеся тесты переместите на поле «невыполненные заказы».

После получения денег за сделанный тест право выполнения теста переходит к следующему игроку.

Когда все тесты сделаны или когда у игроков закончились ресурсы, начинается следующий этап.

6. Подведение итогов месяца

А) Изменение репутации

- Если лаборатория выполнила все **100%** полученных тестов, то её репутация увеличивается на **5 единиц**.
- Если лаборатория выполнила **50% тестов и больше**, то её репутация увеличивается на **3 единицы**.
- Если лаборатория выполнила **менее 50%** тестов, то её репутация уменьшается на **3 единицы**.
- Если у лаборатории были заказы, но она не выполнила ни одного теста, то её репутация уменьшается на **5 единиц**.
- Если у лаборатории заказов не было, то её репутация не меняется.


Б) Выплата ежемесячных расходов

После изменения репутации, каждая лаборатория выплачивает в банк свои ежемесячные расходы.

Если лаборатории не хватает денег для выплаты ежемесячных расходов, а другие лаборатории не готовы дать ей в долг, то начинается продажа лабораторного оборудования и помещений.

Стоимость оборудования или помещения, которое вы продаёте на открытый рынок (т.е. возвращаете в колоду), равна 50% стоимости, указанной на карте. Стоимость при продаже другим игрокам определяется вашим соглашением.

Продажа продолжается до момента, когда будут выплачены все ежемесячные расходы. Если всё уже продано, а долги остались, то лаборатория объявляется банкротом и выбывает из конкурса.

После выплаты ежемесячных расходов все лаборатории восстанавливают мощность оборудования – выплачивают соответствующие суммы в банк ( на картах оборудования) и возвращают фишки мощности на свои места.

После этого игроки возвращают в банк тесты, символы рекламы и карты событий.

Затем начинается следующий месяц.

Внимание! Каждый следующий месяц начинает другой игрок.

Выход оборудования из строя

Некоторые события приводят к выходу оборудования лаборатории из строя.



Если это происходит, а на вышедшее из строя оборудование не заключены сервисные контракты на обслуживание (см. ниже), то оборудование теряет всю свою мощность (фишки мощности снимаются с карты оборудования и возвращаются «в банк»). Ежемесячные расходы для вышедшего из строя оборудования сохраняются.

Вышедшее из строя оборудование может быть продано на внешний рынок за 10% от номинальной стоимости.

Сервисы

Кроме помещений, оборудования и персонала лаборатории могут приобретать различные сервисные услуги.

Внимание! Все сервисы приобретаются только на этапе «модернизация лаборатории» (в начале месяца).

Сервисы способствуют развитию и нормальному функционированию лаборатории: повышают производительность оборудования, защищают от неблагоприятных событий и т.д.

Разовое сервисно-инженерное обслуживание

Позволяет один раз отремонтировать вышедшее из строя оборудование.

Стоимость указана на карте оборудования, для которого приобретается сервис.

Если оборудование, для которого приобретен данный сервис, выходит из строя, то его работоспособность сразу восстанавливается, а карта сервиса возвращается в колоду.

Сервисный контракт

Обеспечивает регулярную диагностику и оперативное обслуживание оборудования, защищая его от всех поломок. Если оборудование, для которого приобретен данный сервис, выходит из строя, то его работоспособность сразу восстанавливается.

Стоимость сервиса равна 50% стоимости оборудования, для которого приобретается сервис.

Сервис приобретается один раз и действует до конца конкурса или до момента продажи данного оборудования.

Обучение персонала

Защищает вашу лабораторию от всех негативных событий, связанных с работой процедурного кабинета и кабинета выдачи результатов.

Данный сервис приобретается для всей лаборатории и действует до конца конкурса.

Карта сервиса размещается на карте игрока.

Лабораторная информационная система (ЛИС) для процедурного кабинета

Заменяет двух лаборантов в процедурном кабинете.

При приобретении сервиса его карта размещается на карте «Процедурный кабинет». После этого мощность процедурного кабинета при 1 лаборанте составляет 6 блоков тестов.

Сервис приобретается один раз и действует до конца конкурса или до момента продажи процедурного кабинета.

Лабораторная информационная система (ЛИС) для аналитического оборудования

Увеличивает мощность любого анализатора на единицу.

При приобретении сервиса его карта размещается на карте анализатора. После этого мощность данного анализатора увеличивается на 1 блок тестов.

Сервис приобретается один раз и действует до конца конкурса или до момента продажи этого анализатора.

Лабораторная информационная система (ЛИС) для выдачи результатов

Позволяет выдавать любое количество результатов тестов без персонала.

При приобретении сервиса его карта размещается на карте «Выдача результатов». После этого мощность выдачи анализов становится неограниченной, а процедура выдачи анализов не требует участия персонала.

Сервис приобретается один раз и действует до конца конкурса или до момента продажи кабинета выдачи результатов.

Логистический сервис

Обеспечивает защиту лаборатории от проблем с транспортировкой биоматериалов и результатов анализов. События, оказывающие влияние на перевозки между лабораториями не влияют на те лаборатории, у которых приобретен данный сервис.

Сервис приобретается для всей лаборатории и действует до конца конкурса. Карта сервиса размещается на карте игрока.

Товарный кредит на оборудование

Позволяет приобрести любое оборудование в кредит (не распространяется на помещения, сервисы и персонал).

Карта этого сервиса выкладывается на карту приобретаемого анализатора. До конца конкурса лаборатория должна выкупить кредитованное оборудование по стоимости в 1,5 раза больше стоимости оборудования, указанной на карте.

Если до конца конкурса оборудование не выкуплено, то лаборатория его теряет (карта возвращается в колоду), а уровень репутации падает на количество пунктов, равное номинальной стоимости кредитованного оборудования.

Подведение итогов конкурса

Итоги конкурса подводятся через 10 месяцев (или раньше - по договоренности игроков).

Победитель определяется по сумме трех показателей: текущей репутации, количеству денег на руках и стоимости всех помещений и оборудования лаборатории (без стоимости персонала и сервисов).

В случае если у нескольких участников конкурса итоговый показатель совпадает, то победитель определяется по уровню репутации его лаборатории.

Что делать, если кто-то из игроков нарушил правила?

Игрок, заметивший нарушение правил игры, а также неточность в подсчёте уровня репутации или расходов, может обратить на это внимание других игроков («обратиться в профсоюз»).

Если другой игрок действительно нарушил правила или неправильно обозначил уровень своей репутации или расходов, то он выплачивает тому, кто заметил это нарушение, 10 денег.

Если нарушения не было, то заявитель выплачивает в банк 20 денег.

Решение принимается простым большинством голосов всех игроков, при этом голоса заявителя и «нарушителя» не учитываются.

Что делать, если в игре возникла ситуация, для которой правила отсутствуют или непонятны?

В этом случае вам помогут три базовых правила игропрактики:

1. Что не запрещено, то разрешено!

Если в правилах нет прямого запрета или указания, то вы сами выбираете, как вам поступать.

2. Всё как в жизни!

Если в вашей деятельности что-то обычно делается каким-то определённым образом, то вы можете поступать так и в игре.

3. Решаем сами!

Игроки совместным решением могут изменить, отменить или ввести любое правило, вне зависимости от того, что написано в этой инструкции.

Удачной вам Игры!