

## Игра-стратегия

Многие игровые методики основаны на экономике. Мало кто разбирается в этой сложной науке, но считать деньги, пусть даже виртуальные, любят многие. В придумывании этой формы вам здорово поможет опыт игры в пошаговые компьютерные стратегии, где каждый ход влечет за собой определенные последствия. Участникам предстоит построить населенный пункт с множеством зданий и учреждений разного назначения, заселить его жителями разных возрастов, социальных групп и профессий, а также наладить финансовую сторону жизни. Подготовка потребует фантазии и точных расчетов. Сначала выберите, в какую эпоху и страну вы хотите играть. Речь идет об освоении новых территорий: новые города Великой Римской Империи, поселения завоевателей Америки, освоение Сибири, еврейские местечки за чертой оседлости. Вам придется вспомнить исторические реалии выбранной эпохи, признаки общественного устройства, особенности жизни и быта, характерные названия. Весь подготовленный материал лучше свести в таблицы.

Для начала поделите участников на небольшие группы, раздав им наклейки с написанными на них названиями будущих населенных пунктов. Желательно, чтобы каждую группу сопровождал ведущий, готовый помочь командам разобраться в сложных правилах игры. Руководствуясь таблицей № 1, участники выбирают, в какой местности будет находиться их поселение: около реки или в горах, рядом с лесом или в степи. Затем необходимо выбрать соседей — вряд ли вы окажетесь на необитаемой территории. Каждая группа получает определенную сумму денег, виртуальных, разумеется. Распределением этих средств и займутся участники, пользуясь таблицей № 2. В ней указан список возможных построек и их стоимость. Все цифры лучше округлить, это облегчит расчеты. Этот список достаточно широк и включает в себя хозяйственные и промышленные постройки, учебные, религиозные, медицинские учреждения. Исходная сумма и стоимость строительства зданий должны быть рассчитаны так, чтобы участники были вынуждены выбирать, на что потратить деньги в первую очередь, а с чем повременить. Каждое строение приносит казне определенный годовой доход или убыток (например, школа — это убыточное учреждение). Эти данные указаны в той же таблице. Новому поселению нужны специалисты разных профессий. Список профессий приводится в таблице № 3. Выбор построек неразрывно связан с наличием работников. Так, если участники выбрали опцию постройки больницы или клиники, им понадобится врач, обучение которого обойдется недешево для общего бюджета. Если выбрана сапожная мастерская, то нужен сапожник, но его обучение стоит совсем недорого. Каждый работник получает годовой доход, соответствующий его квалификации. Эти цифры указаны в той же таблице. В заключение этого этапа участники должны договориться о величине единого налога, которым облагаются все работающие граждане. Для упрощения расчетов назначенный налог может быть 10, 20 или 30 процентов. Теперь необходимо рассчитать годовой доход казны, который сложится из доходности строений и подоходного налога с работающих граждан. Каждая группа может оставить некоторую сумму денег неизрасходованной, так сказать, на черный день. Прежде чем начать игру, группы получают по три карточки. С их помощью они смогут сообщать ведущему о состоянии казны: зеленая — дела идут отлично, желтая — так себе, красная — «финансы поют романсы».

Игра будет продолжаться в течение определенного количества «лет» (десяти или пятнадцати). Эти годы обозначены в игровой таблице № 4. В ней участники ведут подсчеты своих расходов и доходов, прибылей и убытков. Игрой управляет ведущий-распорядитель. Он сообщает о событиях, произошедших в тот или иной год, а также о последствиях, в том числе и финансовых, вызванных тем или иным событием. Описание всех событий, естественно, заготовлено заранее. В среднем по три — четыре события на каждый игровой год. Некоторые из событий связаны с природой и погодой: например,

засуха принесет убытки, а дожди — богатый урожай. Выбор, сделанный участниками на первом этапе, может преподнести сюрпризы. Так, если изначально было выбрано место строительства поселения около реки, то весеннее половодье в первый год нанесет урон сельскому хозяйству, зато во второй появится возможность открыть судоходство, а это принесет большие прибыли. Доходы и убытки могут быть связаны с повышением или понижением цен на те или иные товары, с взаимоотношениями с коренным населением, с тем, насколько ваши граждане довольны управлением, величиной налога, например, или количеством «хлеба и зрелищ». Выбор учреждений и специалистов тоже может сыграть важную роль. Такое печальное событие, как эпидемия, несомненно, нанесет серьезный урон казне, однако если у вас есть больница и врач, вам удастся избежать убытков. Сообщив о событиях, произошедших в очередном году, ведущий сообщает, что год подошел к концу, и предоставляет участникам время для подсчетов финансового состояния. Некоторые события не влекут за собой немедленных последствий. Это ситуации, в которых участники сами решают, как поступить. Обычно это вещи, связанные с указанием властей: новый закон от Императора, повеление Цезаря или указ Короля. Выполнение или невыполнение этих повелений может привести как к доходам, так и к расходам. Например, необходимо внести пожертвование на строительство нового дворца для Повелителя. Пожертвуете слишком мало — попадете в немилость, могут последовать штрафные санкции. Пошлете слишком крупную сумму, можете, конечно, рассчитывать на подарок, но вместо него могут последовать новые требования и поборы. Результаты таких событий обычно становятся ясны лишь на следующий игровой год. Прибавят азарта ситуации с подвохом. Например, заезжий художник или архитектор предлагает вам за весьма крупную сумму заказать у него, скажем, роспись церкви или возведение памятника. Те города, которые решили воспользоваться его услугами, через год или два узнают, к своей радости, что это место привлекло паломников или туристов, что принесло доход, в два раза превышающий затраты. Обладатели художественной ценности ликуют, отказавшиеся — кусают локти. А вот и приманка: заезжие торговцы предлагают купить чистокровных лошадей. Те, кто согласятся, через год узнают, что лошади краденые. Вместо ожидаемой прибыли их ждет большой штраф за пособничество вора́м. Иногда группы-поселения вступают в прямой контакт. Например, если кто-то поднимает красную карточку, говорящую о плачевном финансовом положении, ведущий предоставляет возможность взять займы у соседей, договориться о размере, сроке и проценте денежной ссуды. Сам ведущий всегда может спасти ситуацию: «По случаю рождения наследника престола все получают из государственной казны подарок». Такие ситуации добавляют азарта. Однако, составляя список событий, важно использовать как можно больше исторических реалий.

Эта форма — не соревнование, кто заработает больше денег. Так что же происходит в конце? Участникам предоставляется несколько возможностей «потратить» заработанные деньги. Например, можно построить в городе что-нибудь грандиозное, что изменит его статус, скажем, Колизей или Оперный театр. Список таких построек и их цены указаны в таблице № 5. Группам предоставляется время на принятие решения, которое они сообщают всем участникам.

Пусть вас не пугает тот факт, что темп, накал меняется в течение игры: спокойный и размеренный в начале, постепенно набирая обороты, к концу он становится напряженным и азартным. Это вызвано тем, что участники в начале воспринимают историческое поле игры отстраненно, как главу в учебнике, но в процессе, верша судьбами людей, пусть даже виртуальных, вырабатывают личное отношение к теме. После игры необходима отбивка.