

## Положение по имитационной игре «Автомобильные войны»

### Организатор игры: Арещенко Максим Сергеевич

Игра моделирует экономические процессы, протекающие на конкурентном рынке.

Участники создают лиги по 4 автомобильные компании Toyota Motor, Volvo, Ford Motor и ВАЗ, которые производят автомобили и продают их на рынке. Автомобили одного класса, сопоставимы по качеству и, следовательно, продаются по одинаковой цене.

**Цель каждой компании** - получить максимальную прибыль. То есть, установить такой объем производства, при котором разница между валовым доходом компании и валовыми издержками производства будет максимальной.

$$\text{Прибыль} = \text{Валовый доход} - \text{Валовые издержки}$$

$$\text{Валовый доход} = \text{Рыночная цена автомобиля} \times \text{Объем производства}$$

$$\text{Валовые издержки} = \text{Средние издержки производства} \times \text{Объем производства}$$

Участники игры могут влиять на рыночную цену через изменение общего (совокупного) объема производства: **чем выше будет объем совокупного производства всех компаний, тем ниже будет цена на рынке** (Таблица 1).

При изменении объемов производства меняются и средние издержки: сначала при увеличении объемов происходит снижение издержек производства одного автомобиля, но при больших объемах производства наблюдается их рост (Таблица 2).

**Исходные данные.** Начальный объем производства каждой компании - 250 автомобилей.

Каждая компания получает 15 карточек. При помощи карточек компании могут изменять свой объем производства:

- увеличивать на определенное количество производимых машин (9 карточек: +10,+20,+30,+40,+50),
- сокращать (3 карточки: -10.-20.-10),
- оставлять неизменным (1 карточка «Неизменный объем производства»).

При помощи карточки «Забастовка» (2 шт.) компания может принудительно сократить производство двух своих конкурентов в 2 раза.

Каждая компания получает также *Таблицы 1, 2* и *Индивидуальную карту игрока*, в которую заносятся результаты каждого хода (объем производства, рыночная цена, полученная прибыль (+) или убыток (-) и накопленная прибыль или убыток).

**Организация игры.** Одновременно и независимо друг от друга все компании делают ход: представитель передает ведущему одну карточку лицевой стороной вниз. Важно, чтобы ни одна компания не знала, какие карточки выложили ее конкуренты, поскольку от этого будет зависеть рыночная цена, а значит, и прибыль каждой компании.

#### **Участники:**

К участию в играх допускаются участники Сибириады, имеющие представление об игре и подавшие заявку в оргкомитет.

Команда состоит из 4 человек

Руководители делегации входят в состав Наблюдательного совета.

Заявки на участие принимаются до 22.00. 01марта 2017 года по форме.

#### **Награждение:**

Участники получают вознаграждение в соответствии с Положением о банке.

Бланк регистрации команды на игру «Автомобильные войны»

№	Название команды	ФИО	№ банк. счета
1			
2			
3			
4			
1			
2			
3			
4			

Бланк регистрации команды на игру «Автомобильные войны»

№	Название команды	ФИО	№ банк. счета
1			
2			
3			
4			
1			
2			
3			
4			

Бланк регистрации команды на игру «Автомобильные войны»

№	Название команды	ФИО	№ банк. счета
1			
2			
3			
4			
1			
2			
3			
4			

Председатель оргкомитета,  
начальник управления



В.Н. Щукин