

Демополия — правила и сценарий игры



Учебная многопользовательская игра по демографической политике России. До 35 игроков (7 министерств × до 5 человек в команде), 24 региона, 75 минут, одна скрытая миссия у каждой команды.

1. О чём игра

Каждый игрок (или команда из ≤ 5 человек) становится **главой министерства**: Минздрав, Минтруд, Минсемьи, Минпросвещения, Миграционная служба, Губернатор, Минфин. До 7 министерств × до 5 человек = до 35 игроков в партии. У каждого министерства — **скрытая миссия**: добиться конкретных демографических результатов в курируемых регионах России.

Чтобы выполнить миссию, министерство: - **Берёт регионы под кураторство** — направляет туда бюджет на свои программы; - **Запускает региональные программы** — 13 программ по 4 направлениям (см. § 7): здравоохранение (Роддом, Перинатальный центр, РМЦ, Профилактика), семья (Семейное пособие, Маткапитал, Активный отец, Поддержка многодетных, Налоговые льготы, Гибкая занятость родителей), образование (Сеть детсадов, Качественные школы), миграция (Привлечение кадров); - **Договаривается с другими министерствами** — когда чужая программа работает в твоём регионе, она перечисляет тебе межведомственный взнос; - **Реагирует на события**: пандемии, экономические кризисы, миграционные волны.

Игра **не про захват территорий** — никто не «владеет» регионом. Регион РФ остаётся регионом РФ. Министерство лишь **получает мандат** на реализацию своих программ в этом субъекте, как это и происходит в реальной системе государственного управления.

2. Цель игры

Выполнить **свою скрытую миссию** к концу партии. Миссии у всех разные и связаны с профилем министерства.

Министерство	Миссия (пример)
 Минздрав	Средняя ОПЖ в курируемых регионах ≥ 75 лет, КМС ≤ 5 ‰
 Минтруд	≥ 4 региона минимум из 3 разных федеральных округов, миграционный прирост в портфеле $\geq +10$ ‰

Министерство	Миссия (пример)
 Минсемьи	≥ 2 региона со стартовым СКР < 1.5, в каждом построен Маткапитал
 Минобр	Качественные школы запущены ≥ 3 курируемых регионах, средний СКР портфеля ≥ 1.4
 Минмиграции	≥ 2 региона со стартовым отрицательным сальдо миграции, в каждом построен Перинатальный центр или Школа
 Губернатор	≥ 5 регионов в портфеле и бюджет к концу партии ≥ 500
 Минфин	≥ 4 региона с программами, бюджет ≥ 600 ₽, без антипаттернов

Миссия раскрывается **только в конце партии** — на экране разбора. До этого момента её знает только сам игрок. Это и есть «политическая интрига» партии: ты видишь, что коллега зачем-то тратит силы на одни регионы и игнорирует другие — пытайся угадать его план.

3. Подготовка

Шаги хоста (того, кто создаёт партию)

1. Открыть demografika.ru/policy-game/, нажать кнопку ► **Играть** — открывается лобби.
2. В лобби в блоке «Создать комнату» ввести своё имя и нажать **«Создать»** — комната создана, появляется **6-символьный код** (например, T8J2CE).
3. Раздать код одноклассникам — через мессенджер, на доске или голосом.

Шаги остальных игроков

1. Открыть demografika.ru/policy-game/ → ► **Играть**.
2. В блоке «Войти по коду» ввести код хоста и своё имя → **«Войти»**.
3. Оказаться в той же комнате лобби.

Команды и роли

В лобби открывается сетка из **7 министерств**:

- Минздрав, Минтруд, Минсемьи, Минпросвещения, Миграционная служба, Губернатор, Минфин/Минэк.

У каждого министерства до **5 мест**: один **капитан** + до 4 **советников**.

- **Капитан** — кто первым нажал «Стать капитаном» в карточке министерства. Он будет управлять фишкой команды: бросать кубик, покупать регионы, запускать программы, тянуть карты.
- **Советники** — следующие, кто нажал «Войти советником». Они **наблюдают** за ходом игры, обсуждают решения в командном чате, но не нажимают игровые кнопки.

В каждой партии должно быть **минимум 2 команды**. Максимум — 7 команд × 5 человек = до 35 игроков. Команды могут быть неполными (1, 2, 3, 4 человека) и неравными по размеру.

Капитан выбирает фишку

Под сеткой министерств появляется блок с маскотами (только у капитанов). Это «фишки» команды — Дама в жемчугах, Капитан, Бульдожик-щенок и т. д. Кликни на маскота, чтобы

его «прибить» к своей команде. Двое капитанов не могут взять одного и того же маскота — система не даст.

Готовность и старт

1. Когда команда сформирована и капитан выбрал маскота, каждый игрок (и капитаны, и советники) нажимает **«Я готов»**.
2. Когда все команды собрали капитана + маскота + все ✓ готовы, **хост** нажимает **«Начать игру»**.
3. У каждой команды раскрывается своя **скрытая миссия** на экране игры (видит только команда — миссия других откроется в конце партии).

Командный чат

В игре справа есть **синий блок «Чат команды»** с историей сообщений и полем для отправки.

- Видят сообщения только члены своей команды — другие министерства ничего не знают про твои планы.
- Капитан и советники общаются: советники могут предлагать действия, обсуждать стратегию, пугаться карт «Шанс».
- Чат сохраняется на сервере: если кто-то ушёл и вернулся, история восстановится.

Если ты играешь один за команду, чат всё равно открыт, но болтать не с кем — окно можно свернуть кликом по заголовку.

Параметры партии

- **Стартовый бюджет** каждого министерства: **1500 Р** (условные единицы).
 - **Все фишки** ставятся на угол **«Старт — Росстат»**.
 - **Таймер партии**: 75 минут (1 урок). Можно отключить для обучающего прогона.
 - **Таймер хода**: 60 секунд.
-

4. Поле

- **28 клеток**, расположенных по кругу (как в Монополии):
 - **24 региона РФ** — все 8 федеральных округов представлены
 - **4 угла**: Старт — Росстат, Пандемия, Форум ООН, Кризис
 - **Цвет полоски** клетки = федеральный округ (8 цветов).
 - **Стоимость кураторства** написана на клетке (от 60 до 240 Р).
 - **СКР, ОПЖ, миграция, КМС** региона показаны на карточке клетки. Это реальные данные **Российского статистического ежегодника 2025** (Росстат, таблица 4.2, данные за 2023 г.).
-

5. Ход игры

Что происходит за один ход

1. **Бросаешь кубик** (1-6).
2. **Двигаешь фишку** против часовой стрелки на выпавшее число клеток.
3. **Действуешь по клетке**, на которой остановился (см. § 6).
4. **Ход переходит** к следующему игроку.

Если выпала «дубль» (этого нет — у нас один кубик)

В классической Монополии за дубль ходишь второй раз. У нас **кубик один**, дублей нет — это ускоряет партию и упрощает учёт.

Прохождение «Старта — Росстат» — «момент истины»

Каждый раз, когда твоя фишка **проходит мимо «Старта»** или **останавливается** на нём, происходят сразу **три важных события**:

1. Бюджетный транш +200 Р Министерство получает годовое финансирование (как раз в год в реальности).

2. Росстат публикует данные Это **главное**. До публикации эффекты твоих программ были «на бумаге» — иконки висят на клетке, но индикаторы региона не менялись. Теперь Росстат собрал статистику за год — и **накопленные эффекты применяются к показателям**: - Если в регионе работает Перинатальный центр → КМС снижается на 1.5 ‰ - Если работает Маткапитал → СКР растёт на 0.15 - Если работает Привлечение кадров → миграция растёт на 1.5 ‰

Все эти изменения **видны в пирамиде** — она перерисовывается с зелёными приростами.

3. Аудит антипаттернов Росстат — это «независимый наблюдатель». При публикации он **проверяет качество твоей политики**: - Маткапитал без Школ или Детсадов → срабатывает «родильный туризм», СКР откатывается на 70 % (семьи получили выплату и уехали) - РМЦ без Программы профилактики → срабатывает «свалка тяжёлых», ОПЖ -0.2 (приехали с тяжёлыми диагнозами) - Привлечение кадров без Школ → «временные мигранты», миграция возвращается к базовой -0.5 ‰

4. Карта «Шанс» В довершение тянешь одну карту «Шанс» — точечное событие.

Учебная мысль для студентов: в реальной демографической политике результат **виден не сразу**. Министр запускает программу — но узнаёт «сработала ли она» только когда Росстат опубликует следующий отчёт (год-два спустя). И тогда же выясняется, не было ли «бумажных KPI», которые при честной статистике сдулись.

Это и есть смысл клетки **«Старт — Росстат»** в нашей игре: 4 круга × 4 публикации Росстата = 4 учебные итерации «политика → данные → выводы».

6. Что делать на клетке

Регион без куратора

Можно **взять кураторство** — заплатить из бюджета цену, указанную на клетке. С этого момента в этом регионе работает **только твоё министерство** (другие могут запустить здесь программу только с твоего согласия — см. § 9).

Если денег не хватает или не хочешь брать — просто проходишь дальше.

Регион под твоим кураторством

Можешь: - **Запустить любую из 13 программ** (см. § 7): заплатить её стоимость и иконка появится на клетке. - **Ничего не делать**. - **Передать кураторство другому игроку** за договорную сумму (см. § 9).

Регион под кураторством другого министерства

Платишь куратору межведомственный взнос — это плата за использование инфраструктуры и согласований. Сумма зависит от того, сколько программ запущено в регионе:

Формула: взнос = цена клетки × (10% + 5% × количество запущенных программ)

Программ запущено	Взнос (от цены клетки)	Москва (240 Р)
0 — только кураторство	10%	24 Р
1 программа	15%	36 Р
2 программы	20%	48 Р
3 программы	25%	60 Р
5 программ	35%	84 Р
Все 13 программ	75%	180 Р

Пример: Москва (цена 240 Р), куратор запустил 4 программы (Роддом, Перинатальный, Семейное пособие, Активный отец) → ты платишь **240 × 30% = 72 Р**.

Если денег нет — отдаёшь часть курируемых регионов (см. § 11).

Старт — Росстат

«Момент истины» партии — см. § 5 (раздел «Прохождение Старта»). Кратко: +200 Р, **публикация данных** (накопленные эффекты программ применяются к индикаторам), **аудит антипаттернов** (родильный туризм / свалка тяжёлых / временные мигранты срабатывают и откатывают эффекты), карта «Шанс».

Угол «Пандемия»

Тянешь **карту «Событие»** — глобальный шок на ВСЕХ игроков и регионы (см. § 8).

Угол «Форум ООН»

Получаешь **карту-щит**: разово отменишь любое неприятное «Событие» или «Шанс» в будущем.

Угол «Экономический кризис»

Платишь **10% бюджета** в общий фонд. (Бывает.)

7. Программы демографической политики

В каждом регионе можно запустить любую из **13 программ**, объединённых в 4 направления. У каждой своя стоимость, эффект и условия.

Стоимость = % от цены клетки. Эффект — изменение демографических индикаторов и/или приток денег.

Здравоохранение — страховая модель

Здравоохранение работает как **система ОМС**: построил мощность — привлёк пациентов из соседних регионов — получил деньги. Но если не вкладываешь в профилактику, к тебе едут с тяжёлыми случаями и смертность растёт.

#	Программа	Стоимость	Эффект
1	 Роддом	30%	КМС −0.7 ‰. База для перинатального.

#	Программа	Стоимость	Эффект
2	 Перинатальный центр <i>(нужен Роддом)</i>	60%	КМС –1.5 ‰, ОПЖ +0.3 года. Доход: +20 Р/ход (соседи направляют сложные роды).
3	 Региональный медцентр (РМЦ)	80%	Доход: +50 Р/ход (ОМС-приток из соседних регионов). Но: смертность +0.5 (тяжёлые случаи везут к тебе).
4	 Программа профилактики <i>(работает только при РМЦ)</i>	30%	ОПЖ +1.5 года, смертность –1.0. Поглощает рост смертности от РМЦ — ВЫХОДИМ В ПЛЮС.

Дилемма Минздрава: построить только РМЦ (поток денег, но растёт смертность) или РМЦ + Профилактика (меньше денег чистыми, зато реальное улучшение KPI). Выбор зависит от твоей миссии.

Поддержка семей и рождаемости

#	Программа	Стоимость	Эффект
5	 Семейное пособие	40%	СКР +0.05 (ежемесячная поддержка семей с детьми, в т. ч. матерей-одиночек).
6	 Региональный маткапитал <i>(нужно Семейное пособие)</i>	80%	СКР +0.15 (стимул к 2-му и последующим детям).
7	 «Активный отец»	30%	СКР +0.05, нагрузка на мать –. Программа отцовских отпусков и кампания вовлечения отцов в уход за ребёнком. Открывает дополнительный + для миссии Минсемьи.

#	Программа	Стоимость	Эффект
8	 Поддержка многодетных семей (нужно Семейное пособие)	50%	СКР +0.10. Целевая поддержка семей с 3+ детьми: льготы по ЖКХ, путёвки, налоговые вычеты, приоритет в очереди на жильё. Сильнее семейного пособия — стимулирует переход к 3-му и 4-му ребёнку.
9	 Налоговые льготы для семей (нужно Семейное пособие)	40%	СКР +0.08, миграция +0.3 ‰. Снижение НДФЛ и имущественного налога пропорционально числу детей; полная отмена транспортного и земельного налога для семей с 3+ детьми. Простой системный механизм — работает на всех уровнях доходов, повышает реальный располагаемый доход семьи.
10	 Гибкая занятость родителей	40%	СКР +0.12, миграция +0.4 ‰, ОПЖ +0.1. Поощрение частичной и удалённой занятости родителей с детьми до 9 лет — для обоих родителей.

Образование и развитие молодёжи

#	Программа	Стоимость	Эффект
11	 Сеть детсадов	50%	СКР +0.05 (родители возвращаются на работу), миграция +0.5 ‰ (молодые семьи едут к тебе).
12	 Качественные школы (нужны детсады)	70%	Миграция +1.0 ‰ (удержание молодёжи + переезд семей с детьми ради школы). База для миссии Минобра.

Миграционная политика

#	Программа	Стоимость	Эффект
13	 Привлечение кадров	60%	Миграция +1.5 %. Комплексная программа: молодые специалисты + квалифицированные + рабочий персонал. Один игрок может иметь несколько таких программ в разных регионах.

Что значит «прирост от программ»

Эффекты складываются: построил Роддом + Перинатальный + Профилактику → КМС снижается на $(0.7 + 1.5 + 1.0) = 3.2 \%$, ОПЖ растёт на $(0.3 + 1.5) = 1.8$ года. Эти изменения видны в **Возрастно-половой пирамиде** региона (правый сайдбар) — нижние полоски (дети) расширяются от рождаемости, верхние (пожилые) — от ОПЖ, средние (рабочий возраст) — от миграции.

Профиль региона (role_yields)

В каждом регионе у каждого министерства свой **множитель эффекта**. Это значит: программа Минсемьи даст тебе 100% эффекта в Туле (где СКР всего 1.18 — есть куда расти) и только **30%** в Тыве (где СКР и так 2.44 — потолок). И наоборот: программа Минздрава в Тыве даст **150%** эффекта (КМС там 11 %, есть на чём отыгаться).

То есть выбирай регионы под свою миссию. **СКФО и Тыва** — золото для Минздрава и Миграционной службы, тупик для Минсемьи. **Москва, СПб, Краснодар** — золото для Минмиграции и Минобра, средний эффект для Минздрава.

7b. Антипаттерны: что НЕ работает

Главная учебная мысль игры — **демография не сводится к одной мере**. Если запустить только одну программу без поддерживающей инфраструктуры, КРІ на бумаге выглядят красиво, но через 2–3 хода эффект «схлопывается», и в пирамиде остаётся дыра.

Родильный туризм

Сценарий: ты построил Маткапитал, но не построил Сеть детсадов и Качественные школы. Семьи приезжают, рожают, получают выплату — и **уезжают обратно**. На графике у тебя СКР скакнул вверх, но через 2 хода: - СКР возвращается к базовому - Бюджет потрачен (выплаты остались с теми, кто уехал) - В пирамиде в группе 0–4 — **дыра**: дети уехали, не вырастут в твоих регионах

Условие срабатывания: в регионе есть программа «Региональный маткапитал», но **нет** программ «Сеть детсадов» или «Качественные школы». Через 2 хода после запуска Маткапитала эффект на СКР сбрасывается на 70 %, в пирамиде группа 0–4 теряет половину прироста.

Как избежать: Маткапитал работает только в связке с Сетью детсадов или Качественными школами. Так семьи остаются в регионе.

«Свалка тяжёлых»

Сценарий: ты построил Региональный медцентр (РМЦ), к тебе через ОМС едут пациенты со сложными болезнями из соседних регионов. Деньги каплют, но если **нет Программы профилактики**, ты лечишь только запущенные случаи. Часть пациентов умирает в твоих стенах — официально это твоя смертность.

Условие срабатывания: РМЦ построен, Профилактика — нет. Каждый ход: смертность +0.5, ОПЖ –0.2.

Как избежать: РМЦ + Программа профилактики работают в связке. Это и реалистичная медицина: лечение тяжёлых случаев должно сопровождаться скринингами и диспансеризацией.

Временные мигранты

Сценарий: ты привлёк трудовых мигрантов программой «Привлечение кадров», но в регионе нет ни Качественных школ, ни Сети детсадов. Мигранты работают сезон, отправляют деньги домой, потом возвращаются обратно. Регион не получает долгосрочного эффекта.

Условие срабатывания: Привлечение кадров без Сети детсадов или Качественных школ. Эффект на миграцию сохраняется только пока программа активна; если перестать платить — миграция возвращается к базовой минус 0.5 ‰ (часть рабочих уехала и больше не приезжает).

Как избежать: Сначала Сеть детсадов / Качественные школы, потом Привлечение кадров. Тогда мигранты приезжают семьями и остаются.

«Бумажный СКР»

Сценарий: ты построил Маткапитал в регионе, где СКР уже высокий (Тыва, Чечня — СКР > 2.0). Эффект твоей программы там минимальный: рожать больше уже почти некуда. Но Маткапитал — самая дорогая программа. Деньги потрачены впустую.

Как избежать: запускай Маткапитал в регионах с **низким стартовым СКР** (Ленинградская — 0.88, Тульская — 1.18, Воронежская — 1.22). Профиль `role_yields` подсказывает где какая роль зарабатывает.

7а. Возрастно-половая пирамида

В правом сайдбаре всегда видна **пирамида твоего текущего региона** (того, на котором стоит фишка). Это классическая возрастно-половая структура: - Слева — мужчины, справа — женщины - Снизу вверх — возраст от 0 до 80+ - **Тёмные полосы** = базовое население (Росстат 2023) - **Светлые полосы** = прирост, который дали твои программы

Пирамида **меняется в реальном времени**: - Маткапитал и пособия → толкают **низ** (больше малышей) - Профилактика, РМЦ + Профилактика, Перинатальный → растят **верх** (больше пожилых, ОПЖ) - Привлечение кадров, Школы → расширяют **середину** (рабочий возраст) - Карта «Пандемия» / «Санкции» → пирамида сжимается с разных сторон

Это и есть **главная учебная цель игры**: визуально увидеть, как разные политики формируют структуру населения.

8. Карты «Шанс» и «Событие»

Шанс (35 карт)

Локальные эффекты на одного игрока. Тянутся **при прохождении «Старта»**.

Примеры: - «Грант на детсады» — +100 Р - «Региональный лидер» — +200 Р за победу в конкурсе - «Локальная эпидемия» — -150 Р, ОПЖ -1.5 в одном регионе - «Политический скандал» — пропуск хода - «Демографический иммунитет» — карта-щит

Событие (15 карт)

Глобальные шоки на ВСЕХ. Тянутся **при попадании на угол «Пандемия»** и иногда от «Шанса».

Примеры: - «Пандемия» — ОПЖ -1.5, КМС +0.5, миграция -2 ‰ во всех регионах - «Санкции» — миграция -3 ‰, ОПЖ -0.5, СКР -0.1, все игроки -10% бюджета - «Бэби-бум» — СКР +0.2 во всех регионах, все игроки +100 Р - «Прорыв в медицине» — ОПЖ +1, КМС -0.7 - «Десятилетие стабильности» — все индикаторы улучшаются

9. Договорённости между игроками

Министры в реальности **договариваются**. В игре тоже:

- **Передача кураторства** — игрок А продаёт игроку Б один из своих регионов за любую сумму (по договорённости).
- **Обмен** — два игрока меняются регионами + доплата.
- **Бартер картами** — обмен «Шансом» или щитом.

Все сделки происходят **в течение хода любого участника** через всплывающее окно «Предложить сделку». Согласие — обязательно от обеих сторон.

10. Преподаватель

Преподаватель **видит всё**: миссии, бюджеты, индикаторы регионов в реальном времени. Это нужно для разбора после партии. Преподаватель **не вмешивается в ход** — только наблюдает.

(В будущих версиях возможна кнопка «вбросить событие» — но пока её нет.)

11. Что если не хватает денег

Если игрок должен заплатить и не может: 1. **Сначала сворачиваются программы**: уровень 4 → 3 → 2 → 1 → 0. За каждый сброшенный уровень возвращается **половина** его стоимости. 2. **Потом передаются регионы**: автоматически, по выбору игрока, с оценкой по текущей цене (минимальная компенсация = 50% цены). 3. Если и этого не хватает — игрок объявляется **банкротом** министерства. Его фишка остаётся на поле, но новые ходы пропускает. **Из игры он не выбывает** — его роль учитывается в финальном разборе как «не выполнено».

12. Конец партии

Партия заканчивается: - **По времени** (75 минут) — побеждает тот, **чья миссия выполнена в большей степени** (баллы 0-100). - **Досрочно** — если кто-то полностью выполнил свою миссию: партия идёт ещё **2 круга** (около 5 минут), и подводятся итоги. Это даёт остальным шанс перевернуть ход.

Подсчёт очков

На экране разбора: 1. **Открываются все миссии** — все видят, что у каждого было. 2. **Каждому начисляются баллы** за выполнение его собственной миссии. 3. **Определяется**

победитель — у кого баллов больше.

13. Учебная ценность

После партии — **обязательное обсуждение** под руководством преподавателя:

1. **Какие программы оказались эффективнее всего** в каких регионах? Почему?
 2. **Что было реалистично, а что — нет?** Какие упрощения мы сделали?
 3. **Как бы вы поступили в реальности**, имея миссию вашего министерства?
 4. **Что говорят реальные данные** Росстата 2023 о тех регионах, которые вы курировали?
 5. **Какие миссии оказались сложнее всего** и почему?
 6. **Что показали публикации Росстата?** Какие программы дали ожидаемый эффект, а какие сдулись из-за антипаттернов? Почему **демографическая политика проявляется с лагом**, а не сразу — в чём разница между «политическим решением» и «фиксацией результата в статистике»?
-

14. Что важно помнить

- **Это учебная игра** — её цель не победить, а понять, как работает демографическая политика.
 - **Регионы РФ — суверенные субъекты Федерации.** В игре «кураторство» = условная модель распределения программ министерств. Это не «владение землёй».
 - **Числа в регионах** — реальные. Министерства имитируют реальные ведомства. Карты «Событий» построены на реальной демографической истории.
 - **Будь готов к компромиссам** — твоя миссия может потребовать сотрудничества с конкурентом. Это политическая игра, не спортивная.
-

Версия правил 1.0 · 2026-05-10 · По мотивам классической Monopoly © Hasbro, переработано под учебные задачи кафедры демографии экономфака МГУ.