

## ZASADY GRY:

### Opis gry:

Gra jest mikro symulacją inwestowania i zarabiania pieniędzy zarówno na giełdzie, na rynku nieruchomości, jak i w codziennym życiu. Uczniowie grając w grę odkrywają, jak każdy ich wybór dotyczący pieniędzy wpływa na ich finansową przyszłość.

### Zawartość „pudełka”:

- plansza (należy wydrukować ją w formacie A3)
- karty zdarzeń losowych 32 szt. (należy wydrukować i wyciąć)
- karty postaci 12 szt. (należy wydrukować i wyciąć)
- karty akcji czterech firm 4 szt. (należy powielić w dużej ilości, wydrukować i wyciąć)
- karty nieruchomości 4 szt. (należy powielić w dużej ilości, wydrukować i wyciąć)
- waluta 8 szt. (należy powielić w dużej ilości, wydrukować i wyciąć)
- znaczki 4 szt. (należy wydrukować i wyciąć)
- quiz 40 pytań
- pionki 12 szt. (należy wydrukować i wyciąć)

Dla trwalszego użytkowania zaleca się wydrukowanie wszystkich elementów na twardszym papierze i zafoliowanie kart.

### Cel gry:

Celem gry jest zarobienie największej ilości kapitału (gotówki, nieruchomości, akcji). Wygrywa gracz, który pod koniec gry, po sprzedaniu wszystkich aktywów ma w portfelu najwięcej pieniędzy.





### Przebieg gry:

Na samym początku każdy z uczestników dostaje banknot o nominale 500. Wszyscy gracze zaczynają na polu *START*. Poruszają się za pomocą rzutu kostką. Na swojej drodze napotykają różne możliwości zarobienia lub utracenia pieniędzy. Są to następujące pola: zdarzenia losowe, bonus, giełda, kup nieruchomości, krach, sesja giełdy. Kiedy staną na którymś z tych pól, będą miały miejsce następujące akcje:

### Kup nieruchomość



W tym miejscu gracz może dokonać zakupu jednej z 4 nieruchomości. Ma do wyboru: dom jednorodzinny, mieszkanie, lokal gastronomiczny, lokal handlowo-usługowy. Każda z tych nieruchomości ma swoją wartość, oznaczoną na kartach nieruchomości (karty załączone poniżej). W przypadku, gdy uczeń nie ma w portfelu odpowiedniej ilości gotówki, a chce dokonać zakupu nieruchomości, może ją zakupić na kredyt (20% wartości nieruchomości, płatne do banku co kolejkę). Kredyt może być także spłacany z wynajmu zakupionej nieruchomości. Wynajmujemy ją bankowi, który co kolejkę wypłaca nam należność (10% wartości).

|  |   |
|--|---|
| <p><b>Dom jednorodzinny</b></p> <p>Wartość- <b>1100</b></p> <p>Zysk z najmu- 10% wartości, wypłacane co kolejkę- <b>110</b></p> <p>Rata kredytu- 20% wartości, płatne do banku co kolejkę- <b>220</b></p>      | <p><b>Mieszkanie</b></p> <p>Wartość- <b>900</b></p> <p>Zysk z najmu- 10% wartości, wypłacane co kolejkę- <b>90</b></p> <p>Rata kredytu- 20% wartości, płatne do banku co kolejkę- <b>180</b></p>                  |
| <p><b>Lokal gastronomiczny</b></p> <p>Wartość- <b>1200</b></p> <p>Zysk z najmu- 10% wartości, wypłacane co kolejkę- <b>120</b></p> <p>Rata kredytu- 20% wartości, płatne do banku co kolejkę- <b>240</b></p>  | <p><b>Lokal handlowo-usługowy</b></p> <p>Wartość- <b>1400</b></p> <p>Zysk z najmu- 10% wartości, wypłacane co kolejkę- <b>140</b></p> <p>Rata kredytu- 20% wartości, płatne do banku co kolejkę- <b>280</b></p>  |

### Bonus



Kiedy gracz stanie na tym polu otrzymuje premię plus 50.

### Zdarzenie losowe



Po stanięciu na pole oznaczone pytańnikiem, gracz ciągnie jedną kartę i stosuje się do podanego na niej polecenia. Kartę ciągnie się ze stosu kart, po kolei. Zużyte karty układane są obok planszy. W przypadku wykorzystania wszystkich kart, należy potasować zużyte wcześniej karty i ułożyć z nich nowy stos. Przykład: gracz wylosował kartę „Dostajesz dodatkowy pakiet akcji firmy PKN Orlen - 5 jednostek.” Zgodnie z poleceniem, gracz dostaje 5 akcji PKN. Gracz wylosował kartę „Musisz opłacić dodatkowe koszty leczenia w wysokości 30”, w związku z tym płaci do banku należną kwotę.

### Krach



Jeden z graczy staje na polu „krach”. Wydarzenie to dotyczy wszystkich, biorących udział w grze. Na planszy są 4 pola „Krach na giełdzie”. Każde dotyczy innych akcji- KGHM, PKN Orlen, PKO oraz TP. Po stanięciu na to pole akcje danej firmy spadają o 50%. Wszyscy gracze muszą sprawdzić, czy są posiadaczami konkretnych akcji i pomniejszyć ich ilość o połowę. Pomniejszenie akcji polega na oddaniu połowy posiadanych w ręce kart danej spółki do banku. To wydarzenie jest aktywne tylko raz w ciągu całej gry. W momencie, gdy pierwszy gracz stanie na pole oznaczone symbolem „krach”, akcja wykonywana jest natychmiast. Po oddaniu przez wszystkich graczy kart, pole z tym symbolem jest zakrywane i zamieniane akcją bonus +50.

### Quiz



Gracz staje na pole „quiz” i wybiera numer pytania od 1 do 40. Każde pytanie może być wylosowane tylko jeden raz w ciągu całej rozgrywki. Nauczyciel zadając pytanie wykreśla je z listy i w późniejszej części gry jest ono już nieaktywne. Pytania dzielą się na 2 kategorie- quiz historyczny oraz pytania dotyczące szeroko pojętej ekonomii. Są one wymieszane. Za każdą poprawną odpowiedź gracz otrzymuje dodatkowe 50, które dostaje z banku. Za udzielenie błędnej odpowiedzi płaci 10. (Poprawne odpowiedzi są podkreślone w quizie).

## Sesja giełdy



Po stanięciu na to pole rozpoczyna się otwarcie giełdy. W wydarzeniu biorą udział wszyscy gracze, po kolei, rozpoczynając od gracza, który stanął na tym polu. Giełda jest miejscem, gdzie można kupić akcje jednej z czterech firm (KGHM, PKN Orlen, PKO, TP). Akcje poszczególnych firm mają różną wartość: KGHM- 150, PKN Orlen-130, PKO-100, TP-70. Każdy gracz może kupić dowolną ilość akcji. Po dokonaniu zakupu następuje „weryfikacja rynku”. Każdy gracz ciągnie kartę „znacznik” (załączone poniżej) i wykonuje odpowiednie działanie – operację dodawania „+”, odejmowania „-”, mnożenia „x” albo dzielenia „÷” przez ilość wyrzuconą na kostce.

|   |   |
|---|---|
| + | - |
| x | ÷ |

Przykład I: Gracz kupił 4 akcje firmy KGHM, każdą za 150. Wyciągnął znacznik mnożenia, a na kostce wypadły 4 oczka. Wykonuje operację mnożenia- 4 akcje x 4 oczka, co daje mu 16 akcji. Pod koniec sesji ma 16 akcji firmy KGHM.

Przykład II: Gracz kupił 3 akcje firmy TP, każdą za 70. Na kostce wypadło 2, pociągnął znacznik odejmowania. W rezultacie od 3 akcji odejmuje 2 i po zakończonej sesji giełdowej otrzymuje 1 akcję spółki TP.

Ważne! Operacje wykonywane są tylko na liczbach naturalnych, co oznacza, że jeżeli w działaniu wynikiem będzie liczba ujemna, zamieniamy ją na 0, a gdy w wyniku otrzymamy ułamek, zaokrąglamy go według odpowiednich reguł matematycznych. 0, 1, 2, 3, 4 - zaokrąglamy w dół, a 5, 6, 7, 8, 9 - zaokrąglamy w górę.

### Przykład III:

Gracz kupił 5 akcji firmy PKN Orlen, każdą za 130. Wyciągnął znacznik dzielenia i wyrzucił na kostce 6. Swoje 5 akcji dzieli przez 6, wynik to 0,8. Zaokrągla w górę i otrzymuje 1 akcję.

### Przykład IV:

Gracz kupił 2 akcje firmy PKO, każdą za 100. Wyciągnął znacznik odejmowania i wyrzucił 4. W wyniku otrzymuje cyfrę ujemną -2. Zamienia ją na 0 i w efekcie nie otrzymuje żadnej akcji. Co ważne traci wszystkie akcje, które postawił w tej sesji giełdy.

### Przykład V:

Gracz kupił 2 akcje TP, każdą za 70. Wylosował znacznik dzielenia i wyrzucił 6 oczek. Dzieli 2 na 6, co daje wynik 0,3. Zaokrągla w dół i otrzymuje 0. Oznacza to, że traci wszystkie akcje, które postawił w tej sesji giełdy.



Po zakończeniu działań przez wszystkich graczy następuje sprzedaż akcji. Każdy, kto chce do niej przystąpić ma taką możliwość. Zakupione wcześniej akcje sprzedaje się do banku i wymienia na gotówkę. W tym momencie sesja giełdowa zostaje zamknięta i gra toczy się dalej, według wcześniejszej kolejności.

Uwaga! Do decyzji nauczyciela pozostaje, czy pola „sesja giełdy” są wykorzystywane tylko raz (jak w przypadku pól „krach”), czy sesja jest aktywowana przez każdego gracza, który stanie na tym polu. Decyzja powinna być uwarunkowana ilością graczy i możliwościami czasowymi. Po podjęciu decyzji, że każda sesja giełdowa aktywna jest tylko raz, po stanięciu na tym polu przez pierwszego gracza, zostaje ono zakryte i jest polem pustym.

### Zakończenie gry:

Gra kończy się, gdy pierwszy gracz dotrze do mety. W nagrodę otrzymuje on dodatkowo banknot o nominale 100. W tym momencie gracze podliczają gotówkę zgromadzoną w czasie gry, spieniężają nieruchomości i sumują. Osoby, które mają niespłacony kredyt nie wliczają nieruchomości do swoich pieniędzy. Sprzedaży podlegają także wszystkie akcje, po cenach zakupu. Wygrywa gracz, który zarobił najwięcej pieniędzy.

