

## Ważne ostrzeżenie!

Kto powiedział, że zarabianie dużych pieniędzy jest łatwe!

Instrukcje do bardziej wyrafinowanych i prawdziwie interesujących gier wydają się nam często za długie i zbyt skomplikowane.

Właśnie dlatego zasady inwestycyjnej gry planszowej Mr. Investor zostały opracowane w sposób możliwie najbardziej zwięzły i ich przyswojenie nie powinno sprawić nikomu większych trudności.

Jeżeli na początku uznasz, że jej zasady są jednak zbyt skomplikowane, wypróbuj prostą wersję tej gry (Rentier), przeznaczoną dla początkujących (lub mniej aktywnych Graczy).

I nie martw się, już po kilku rozegranych partiach wszystkie zasady zarządzania prosperującymi portfelami inwestycyjnymi staną się dla Ciebie w pełni zrozumiałe, a częste granie w Mr. Investor sprawi, że staniesz się prawdziwym graczem rynkowym i znacznie bardziej skutecznym inwestorem.

Wierzmy, że dzięki nabyciu umiejętności wymaganych od Gracza przez Mr. Investor oraz praktykowaniu różnych strategii inwestycyjnych możliwych w tej grze uznasz inwestowanie na prawdziwych rynkach kapitałowych za znacznie bardziej zrozumiałe i naprawdę stymulujące. Ta gra wciąga!

## Elementy wyposażenia gry:

- plansza do gry składająca się z czterech Portfeli Inwestycyjnych w kolorach: pomarańczowym, niebieskim, czerwonym i zielonym. Każdy obejmuje 10 pól, po których Gracze przemieszczają swoje pionki. Pola te reprezentują aktywa na Rynku Nieruchomości (Parking, Apartament, Szeregowiec, Dom, Biurowiec, Centrum Handlowe, Hotel, Park Przemysłowy, Winiarnie oraz Kasyno),
- 2 kostki do gry,
- cztery pionki dla Graczy (odpowiadające kolorom ich Portfeli Inwestycyjnych),
- trzy czarne pionki dla Animatora Rynku organizującego grę, w tym: jeden do oznaczania poziomu wylosowanej Stopy Procentowej, drugi do oznaczania kolejnych rund w cyklu Rynku Pieniężnego oraz trzeci służący do animacji gry oraz kreowania dynamicznych i niepowtarzalnych sytuacji na poszczególnych rynkach inwestycyjnych,
- zestawy kart do gry:
  - 40 kart losowych Rynku Nieruchomości;
  - 40 kart losowych Rynku Hossy;
  - 40 kart losowych Rynku Bessy;
  - 40 kart losowych wyceny akcji spółek pierwszorzędnych (Blue-Chip);
  - 80 kart losowych wyceny pozostałych spółek giełdowych;
  - 45 kart losowych Zarządzania Portfelem;
  - 25 kart losowych Funduszy Inwestycyjnych;
  - 80 Certyfikatów Akcyjnych;
  - 20 Certyfikatów Uczestnictwa w Funduszach Inwestycyjnych;
  - 40 kart „Sprzedane” – dowody sprzedaży nieruchomości;
  - 20 kart „Hipoteka” – dowody zastawienia nieruchomości;
  - 20 kart „Weksel” – kredyt zaciągnięty pod zastaw Certyfikatów funduszy lub akcji;
- banknoty w walucie „Spekulatora” (S) w różnych nominałach;
- instrukcja zawierająca zasady gry.

## PRZEBIEG GRY

### Cel gry

Gra ma na celu jednoczesne aktywne inwestowanie – oczywiście w możliwie najbardziej opłacalny sposób – na 4 rynkach: Pieniężnym, Nieruchomości, Akcji i Opcji.

Mr. Investor pozwala również na wykorzystywanie specjalnie dobranych Funduszy Inwestycyjnych.

Wygrywają Ci wszyscy, którzy podczas gry w Mr. Investor zarobią, co zawsze powinno stanowić cel każdego inwestora.

Zwycięzcą zostaje zaś Gracz, który najsukceszniej wykorzysta nadarżające się okazje inwestycyjne i osiągnie najwyższy przyrost wartości swojego początkowego portfela inwestycyjnego.

### Przygotowanie do gry

Planszę należy umieścić na stole o odpowiednich rozmiarach lub na innej płaskiej powierzchni. Każdy inwestujący Gracz wybiera jeden z Portfeli Inwestycyjnych i otrzymuje pionek w reprezentującym go kolorze. Gracze umieszczają pionki w narożnikach swoich Portfeli oznaczonych napisem „Start”.

Jeden z Graczy zostaje wybrany do odgrywania roli Animatora Rynku, umieszcza on swój czarny pionek w narożniku oznaczonym napisem „Zarządzanie Portfelem”. Tasuje on również wszystkie karty losowe i umieszcza je wierzchem do dołu w pudełku do gry.

Każdy Gracz otrzymuje 7000 S (Spekulatorów) w następujących nominałach: 1 × 2000 S, 2 × 1000 S, 3 × 500 S, 3 × 200 S, 4 × 100 S, 5 × 50 S, 5 × 20 S, 10 × 10 S oraz 10 × 5 S. Pozostałe banknoty przechowuje Animator, który zatrzymuje dla siebie trzy czarne pionki.

Przed rozpoczęciem gry wszyscy Gracze powinni zapoznać się z planszą, strukturą swoich Portfeli Nieruchomości oraz wysokością pobieranych czynszów, która umieszczona jest na poszczególnych polach. Bardzo wskazane jest również bliższe zapoznanie się z niniejszymi zasadami gry.

Kiedy w grze uczestniczy 5 osób, Animator działa wyłącznie w tej jednej roli, natomiast w przypadku gry z udziałem tylko 2 osób jeden z Graczy musi zostać również wyznaczony do odgrywania roli Animatora Rynku (jeżeli Animator także uczestniczy w grze, musi on przechowywać własne aktywa oddzielnie od wszystkich pozostałych). Kiedy w grze uczestniczą mniej niż 4 osoby, jeden lub dwa Portfele pozostają niewykorzystane, a wszystkie należące do nich pola są pomijane przez uczestników gry i Animatora, co również przyspiesza samą grę.

### Rozpoczęcie gry

Gracze rzucają dwiema kostkami do gry, a ten, który wyrzuci najwyższą liczbę oczek, rozpoczyna grę jako pierwszy. Jeżeli dwóch lub więcej Graczy zremisuje, rzucają oni ponownie kośćmi aż do ostatecznego rozstrzygnięcia.

Gracz rozpoczynający jako pierwszy ponownie rzuca kośćmi i przesuwając swój pionek z własnego narożnika oznaczonego jako „Start” o wskazaną liczbę pól, poruszając się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Po Graczu rozpoczynającym grę kolejny ruch ma Gracz po jego lewej stronie. Pionki pozostają na zajmowanych polach i kontynuują ruch z tych samych miejsc w następnej kolejce. Gracze muszą zawsze poruszać się o taką liczbę pól, jaka zostanie wyrzucona na kostkach, przy czym

na tym samym polu może się jednocześnie znajdować kilka pionków. W trakcie gry zarówno pionki Graczy, jak i jeden z pionków Animatora poruszają się wielokrotnie wokół całej planszy.

Po zakończeniu pierwszej rundy Animator rzuca dwiema kostkami w celu ustalenia bieżącej Stopy Procentowej, która zawsze obowiązuje przez 3 kolejne rundy, a następnie porusza swoim pionkiem o wskazaną liczbę pól zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od swojego narożnika startowego („Zarządzanie Portfelem”).

#### Zmiana Alokacji Aktywów

Gracze mogą dokonać strategicznej zmiany w strukturze swojego Portfela Inwestycyjnego i poprawić jego płynność oraz zwiększyć swoje zaangażowanie na Rynku Akcji poprzez sprzedaż niektórych nieruchomości. Każdy Certyfikat Akcji nabyty przez Gracza musi zostać umieszczony na jednym z pól jego portfela. Oznacza to, że Gracze nie mogą mieć równocześnie w żadnym momencie gry więcej niż 10 różnych pozycji w swoich Portfelach Inwestycyjnych (nie wliczając w to Funduszy Inwestycyjnych), licząc łącznie akcje i nieruchomości (zastawione oraz niezastawione).

Zaletą posiadania akcji, w odróżnieniu do nieruchomości, jest ich płynność i niższe koszty transakcyjne oraz potencjał dodatkowego zysku kapitałowego wynikający z większej zmienności ceny kreowanej przez odpowiednie karty losowe. Rynek Akcji oferuje też dywidendy wypłacane przez Animatora Rynku po każdej zakończonej rundzie, w przeciwieństwie do czynszów, które pobierane są tylko w przypadku pojawienia się na polu określonej nieruchomości pionka należącego do innego, wynajmującego Gracza. Kolejna różnica polega na konieczności opłacania kosztów związanych z bieżącym utrzymaniem nieruchomości, są one pobierane przez Animatora Rynku na początku każdego 3-rundowego cyklu pieniężnego.

#### Pożyczanie pieniędzy

Gracze mogą pożyczać pieniądze od Animatora Rynku wyłącznie na dwa sposoby: poprzez obciążenie hipoteką posiadanych przez siebie nieruchomości bądź poprzez zastawienie Certyfikatów Akcji lub Certyfikatów Uczestnictwa w Funduszu Inwestycyjnym. Zobowiązania kredytowe są oznaczane przez Animatora umieszczeniem odpowiedniej karty zastawczej: Hipoteka (na polu nieruchomości) lub Weksel (na Certyfikacie Akcji oraz na Certyfikacie Uczestnictwa w Funduszu Inwestycyjnym). Każdy Gracz uprawniony jest do posiadania maksymalnie 5 Kart Hipotecznych i 5 Wekslí w swoim portfelu równocześnie w danym fragmencie gry. Gracze nie mogą pożyczać pieniędzy sobie bezpośrednio. Pożyczanie pod zastaw nieruchomości lub akcji wiąże się z koniecznością uiszczenia Opłaty Transakcyjnej, podobnie jak w momencie spłaty kredytu oraz uwolnienia aktywu od zastawu.

#### Bankructwo

Jeżeli w momencie swojej kolejki Gracz nie jest w stanie sprostać bieżącym zobowiązaniom pieniężnym (oraz nie posiada już nic do sprzedania lub do zaoferowania w celu zabezpieczenia sobie dodatkowego kredytu), Animator Rynku ogłasza niewypłacalność tego Gracza. Gracz przekazuje cały swój majątek Animatorowi, który – w przypadku zaistnienia takiej sytuacji – wypłaca wszelkie należności wszystkim wierzycielom tego Gracza.

#### Winiarnia

To najbardziej „pechowa” inwestycja na Rynku Nieruchomości, która sprawia, że wszyscy „zabawowi” Gracze wizytujący tę nieruchomość muszą odczekać jedną rundę i tracią swoją kolejkę. Podczas biesiady w Winiarni Gracze nie mogą podejmować żadnych decyzji inwestycyjnych ani też wprowadzać jakichkolwiek zmian w swoich Portfelach. Po wyładowaniu na tym polu przez innego Gracza, Gracz przebywający w Winiarni natychmiast rozpoczyna swoją kolejkę.

#### Zakończenie gry

Przed rozpoczęciem gracze powinni określić maksymalny czas trwania gry, przy czym tempo gry zależy w dużym stopniu od temperamentu Animatora i umiejętności poszczególnych Graczy. Alternatywnie, Gracze mogą się od razu umówić co do liczby cykli rynkowych (trzy rundy po każdym ustaleniu poziomu Stopy Procentowej), które chcieliby wspólnie rozegrać.

Każda gra powinna kończyć się rzutem kośćmi do gry przez Animatora w celu ustalenia Stopy Procentowej na Rynku Pieniężnym oraz zajęcia ostatniej spekulacyjnej pozycji przez wszystkich zainteresowanych Graczy. Oznacza to również ostatnią możliwość zaistnienia ryzyka gwałtownej utraty wartości na Rynku Akcyjnym.

#### Zwycięstwo w grze

Wygrywającym jest ten Gracz, który uzyska najwyższy wzrost wartości swoich początkowych aktywów, wynoszących 52 000 Spekulatorów (45 000 S w wartości posiadanych nieruchomości plus 7 000 S w gotówce).

Wartość całkowita Portfela na koniec gry obliczana jest przez dodanie wartości posiadanych nieruchomości, cen nominalnych akcji wydrukowanych na Certyfikatach Akcji oraz cen nominalnych znajdujących się na Certyfikatach Udziału w Funduszu Inwestycyjnym pozyskanych przez Gracza oraz posiadanej przez niego gotówki.

Wszystkie nieruchomości obciążone długiem hipotecznym oraz zastawione Certyfikaty Akcji i Uczestnictwa muszą zostać spłacone lub odpowiednio odliczone od wartości Portfeli na koniec gry.

#### ALTERNATYWNE WARIANTY GRY

Istnieją alternatywne wersje gry Mr. Investor, w które można grać w następujący sposób:

***Rentier*** – prosta gra, nieco bardziej pasywna, rozgrywana jedynie na Rynku Nieruchomości oraz na Rynku Pieniężnym, z możliwością zaangażowania w Fundusze Inwestycyjne. Ta forma gry polecana jest początkującym Graczom lub osobom, których nie bawi zbyt aktywne uczestnictwo w rynkach kapitałowych. Grając w Rentiera, Animator Rynku celowo pomija wszystkie elementy gry, które związane są z Rynkiem Akcji i z Rynkiem Opcji.

***Inwestor*** – bardziej zaawansowana gra, rozgrywana na Rynku Nieruchomości oraz na Rynku Pieniężnym plus na Rynku Akcyjnym (Gieldzie Papierów Wartościowych). Grając w Inwestora, Animator Rynku pomija wszystkie elementy gry, które są związane z Rynkiem Opcji, natomiast pozwala na dodatkowe kapitałowe zaangażowanie w Fundusze Inwestycyjne.

***Spekulant*** – pełna wersja, rozgrywana na wszystkich Rynkach Inwestycyjnych równocześnie, włączając w to Rynek Opcji plus Fundusze Inwestycyjne. Wersja ta wymaga od Animatora zdecydowanie bardziej dynamicznego prowadzenia gry, a od uczestników wielu szybkich i śmiałych decyzji. Tylko ta forma gry pozwala osiągnąć rekordowe wyniki za cenę znacznie wyższego ryzyka inwestycyjnego.

#### Gra zespołowa

Gra planszowa Mr. Investor doskonale nadaje się również do gry zespołowej dla 4 Graczy. Zanim rozpocznie się gra, członkowie obu drużyn (którzy zawsze siedzą naprzeciwko siebie) powinni podjąć wspólne decyzje dotyczące najbardziej przez nich pożądanej strategii inwestycyjnej.

Jednakże aby uniknąć jakichkolwiek poważniejszych nieporozumień, jeden z Graczy, pełniący funkcję Stratega Drużynowego Portfela, powinien podejmować wszystkie realizowane decyzje inwestycyjne. Ostatecznym zwycięzcą jest drużyna, która na koniec gry posiada najbardziej wartościowy łączny Portfel.

#### KARTY LOSOWE

W grze Mr. Investor używanych jest siedem rodzajów specjalnych Kart Losowych, które dodają grze wiele dodatkowych emocji, poprzez stwarzanie szeregu nieprzewidywalnych sytuacji rynkowych:

- Cena Akcji
- Cena Akcji Blue-Chip
- Rynek Nieruchomości
- Rynek Hossy
- Rynek Bessy
- Zarządzanie Portfelem
- Fundusze Inwestycyjne

Animator Rynku określa konsekwencje poszczególnych Kart Losowych poprzez ich głośne odczytanie oraz postępowanie zgodnie z instrukcją podaną na odwrocie pierwszej od góry karty pobranej z odpowiednie-go pliku. Po zastosowaniu się do instrukcji podanej na Karcie Losowej, powinna ona zostać odłożona przez Animatora wierzchem do dołu, na spód tego samego zestawu kart.

Każda Karta Losowa odnosi się do odmiennych i bardzo zróżnicowanych sytuacji rynkowych, które mogą mieć pozytywny, neutralny bądź negatywny wpływ na jednego Gracza lub na wszystkich Graczy.

Wszystkie potencjalnie negatywne Karty Losowe mogą zostać zabezpieczone na Rynku Opcji przez wszystkich zagrożonych Graczy, których dana Karta Losowa dotyczy.

Żadna z Kart Losowych nie może zostać zatrzymana przez Graczy.

#### Najdroższe Karty Losowe

Poniżej znajduje się lista najdroższych (negatywnych) Kart Losowych pochodzących z różnych Rynków. Informacje o nich mogą okazać się bardzo użyteczne przy obliczaniu potencjału maksymalnej jednora-zowej straty:

- Cena Akcji Blue-Chip – „Płacisz równowartość obniżki ceny posiadanej przez Ciebie Akcji w wysokości 1000 S”.
- Cena Akcji (dla wszystkich pozostałych firm) – „Płacisz równowartość obniżki ceny posiadanej przez Ciebie Akcji w wysokości 2000 S”.
- Rynek Bessy (wykazujący tendencję zniżkową cen akcji) – „Wszyscy Gracze płacą 500 S za każdą Akcję posiadaną w swoich Portfelach Inwestycyjnych”.
- Rynek Nieruchomości – „Wszyscy Gracze płacą 1000 S za każdą posiadaną nieruchomość w portfelu”.
- Zarządzanie Portfelem – „Najgorsze ryzyko, jakie możesz podjąć, to brak ryzyka! Jeżeli jesteś zbyt konserwatywnym inwestorem, to ta gra nie jest dla Ciebie! Płacisz 5000 S. To Twój koszt wszystkich utraconych okazji inwestycyjnych!”.
- Fundusze Inwestycyjne – „Płacisz 1000 S za korzystanie ze zbyt agresywnego lewara”.

#### Cena Akcji

Kiedy w trakcie gry pionek jednego z Graczy bądź Animatora Rynku zatrzyma się na polu, na którym znajduje się Certyfikat Akcji (Blue-Chip lub jednej z pozostałych), Animator bierze pierwszą od góry Kartę Losową ze wskazanego zestawu (odpowiednio: Cena Akcji Blue-Chip lub Cena Akcji) i postępuje zgodnie z zawartą na niej instrukcją. Karty Losowe Cena Akcji i Cena Akcji Blue-Chip, które mogą mieć pozytywny, neutralny bądź negatywny wpływ, mają zastosowanie wyłącznie do właściciela Certyfikatu Akcji, na jakim znajdzie się jeden z pionków.

#### Rynek Nieruchomości

Za każdym razem, kiedy czarny pionek Animatora Rynku znajdzie się w narożniku planszy oznaczonym napisem „Rynek Nieruchomości” lub przekroczy go, Animator bierze pierwszą od góry Kartę Losową ze wskazanego zestawu i postępuje zgodnie z zawartą na niej instrukcją. Karty Losowe dla Rynku Nieruchomości, mogące mieć pozytywny, neutralny bądź negatywny wpływ, mają zastosowanie do wszystkich Graczy będących właścicielami tych rodzajów nieruchomości, których dotyczy instrukcja znajdująca się na Karcie.

#### Rynek Hossy

Za każdym razem, kiedy czarny pionek Animatora Rynku znajdzie się w narożniku planszy oznaczonym napisem „Rynek Hossy” lub przekroczy go, Animator bierze pierwszą od góry Kartę ze wskazanego zestawu i postępuje zgodnie z zawartą na niej instrukcją. Karty Losowe dla Rynku Hossy, mogące mieć wyłącznie pozytywny lub neutralny wpływ, mają zastosowanie do wszystkich Graczy będących właścicielami wskazanych rodzajów Certyfikatów Akcji.

#### Rynek Bessy

Za każdym razem, kiedy czarny pionek Animatora Rynku znajdzie się w narożniku planszy oznaczony napisem „Rynek Bessy” lub przekroczy go, Animator bierze pierwszą od góry Kartę ze wskazanego zestawu i postępuje zgodnie z zawartą na niej instrukcją.

Karty Losowe dla Rynku Bessy, mogące mieć wyłącznie negatywny lub neutralny wpływ, mają zastosowanie do wszystkich Graczy będących właścicielami wskazanych rodzajów Certyfikatów Akcji.

#### Zarządzanie Portfelem / Fundusze Inwestycyjne

Kiedy w trakcie gry któryś z Graczy znajdzie się w narożniku planszy oznaczony napisem „Zarządzanie Portfelem” / „Fundusze Inwestycyjne” lub przekroczy go, Animator Rynku bierze pierwszą od góry kartę z zestawu Zarządzanie Portfelem i postępuje zgodnie z zawartą na niej instrukcją. Karty Losowe Zarządzanie Portfelem, mogące mieć pozytywny, neutralny bądź negatywny wpływ, mają zastosowanie wyłącznie do Gracza, którego pionek znajduje się w narożniku „Zarządzanie Portfelem” lub przekroczył go.

Jeżeli ten sam Gracz, dla którego wykonano właśnie instrukcję wynikającą z Karty Losowej Zarządzanie Portfelem, posiada w tym czasie w swoim portfelu jakiegolwiek Certyfikaty Funduszu Inwestycyjnego, to Animator dokonuje jeszcze jednej czynności: bierze pierwszą od góry kartę z zestawu Fundusze Inwestycyjne i postępuje zgodnie z zawartą na niej instrukcją. Karty losowe Fundusze Inwestycyjne, mogące mieć pozytywny, neutralny bądź negatywny wpływ, mają zastosowanie wyłącznie do tego Gracza, którego pionek znajduje się w narożniku „Zarządzanie Portfelem” / „Fundusze Inwestycyjne” lub przekroczył go. Nie podejmuje się żadnych działań, kiedy czarny pionek Animatora Rynku znajdzie się w tym narożniku lub przekroczy go.

#### RYNEK NIERUCHOMOSCI

Wszyscy Gracze rozpoczynają grę posiadając identyczny portfel, który zawiera różne aktywa Rynku Nieruchomości: Parking, Apartament, Szeregowiec, Dom, Biurowiec, Centrum Handlowe, Hotel, Park Przemysłowy, Winiarnię oraz Kasyno. Największą korzyścią posiadania inwestycji na Rynku Nieruchomości są czynsze pobierane przez ich właściciela.

#### Sprzedaż i ponowne nabycie nieruchomości

Nieruchomość może być przez Gracza odsprzedana Animatorowi Rynku po cenie nominalnej zaznaczonej na planszy. Animator pobiera wtedy Opłatę Transakcyjną i kładzie kartę Sprzedane na odpowiednim polu, ale wiąże się to oczywiście z utratą prawa do czynszu w przypadku pojawienia się na tym polu pionka należącego do innego Gracza. Ta sama nieruchomość może być także odkupiona od Animatora po tej samej cenie nominalnej, ale tylko po uiszczeniu ponownej Opłaty Transakcyjnej określonej dla tej nieruchomości. Na polu sprzedanej nieruchomości można umieszczać Certyfikaty Akcji.

#### Zastawienie nieruchomości

Każda nieruchomość może być wykorzystana również jako zabezpieczenie kredytu hipotecznego udzielonego przez Animatora Rynku, przy czym wartość tego kredytu wynosi za każdym razem 50% wartości nominalnej zastawianej nieruchomości. Pozyskanie kredytu wymaga wniesienia Opłaty Transakcyjnej właściwej dla danej nieruchomości i powoduje, że Animator kładzie na tym polu kartę Hipoteka. Zastawienie nieruchomości nie wiąże się z utratą prawa do czynszu pobieranego od pozostałych Graczy, jeżeli ich pionki zatrzymają się na polu zastawionej nieruchomości, ale czynsz ten po pobraniu automatycznie zostaje podzielony na pół między Gracza będącego właścicielem i Animatora Rynku! Spłata kredytu i uwolnienie zastawionej nieruchomości od karty Hipoteka wymaga wniesienia do Animatora Rynku ponownej Opłaty Transakcyjnej. Na polu zastawionej nieruchomości nie można umieszczać Certyfikatów Akcji!

#### Postawienie pionka na polu nieruchomości

W momencie, kiedy pionek Gracza znajdzie się na polu niesprzedanej nieruchomości w wyniku rzutu kostkami i przesunięcia o wskazaną liczbę pól, właściciel tej nieruchomości pobiera od niego czynsz w kwocie podanej na planszy. Jeżeli właściciel nie zażąda należnego mu czynszu przed rozpoczęciem nowego ruchu przez kolejnego Gracza, Animator



ma obowiązek przypomnieć wizytującemu Graczowi o jego zobowiązaniu. Czynsze płatne są wyłącznie w gotówce, chyba że właściciel przygotowany jest na przyjęcie Certyfikatów Akcji oferowanych przez wizytującego po cenach ustalonych przez Graczy, których ta transakcja dotyczy. Należy pamiętać, że właściciel zastawionej nieruchomości ma prawo jedynie do połowy czynszu (druga połowa trafia do Animatora), co stanowi dodatkowy koszt zastawu hipotecznego. Animator Rynku nie opłaca żadnych czynszów.

#### Utrzymanie nieruchomości i koszty bieżące

Co 3 rundy, zanim Animator Rynku rzuci ponownie kostkami do gry w celu ustalenia Stopy Procentowej na Rynku Pieniężnym, wszyscy Gracze płacą 200 S od każdej posiadanej przez siebie nieruchomości z tytułu kosztów bieżących związanych z ich utrzymaniem.

## RYNEK PIENIĘŻNY

Rynek Pieniężny stanowi formę inwestowania alternatywną wobec nabywania akcji na rynku papierów wartościowych.

Co 3 rundy Animator Rynku rzuca dwiema kostkami w celu ustalenia poziomu Stopy Procentowej, która obowiązywać będzie przez 3 rundy kolejnego cyklu rynkowego. Animator oznacza obowiązującą Stopę Procentową poprzez umieszczenie swojego pionka na jednym z różowych kwadratów na środku planszy, odpowiadającemu wyrzuconej przez niego liczbie (od 2 do 12). Animator oznacza również bieżącą rundę w cyklu Rynku Pieniężnego poprzez umieszczenie swojego pionka na jednym z żółtych kwadratów na środku planszy, reprezentującym kolejną rundę (od 1 do 3).

#### Inwestowanie na Rynku Pieniężnym

Przed rzuceniem kostkami przez Animatora Rynku oraz ustaleniem obowiązującej Stopy Procentowej każdy Gracz podejmuje decyzję o wysokości swoich inwestycji na Rynku Pieniężnym na czas trwania kolejnego cyklu. Ta forma inwestowania polega na nabywaniu instrumentu Rynku Pieniężnego o wartości 500 S na 3 rundy. W praktyce oznacza to, że Gracze mogą inwestować na tym rynku wyłącznie wielokrotności tej wartości, tj. kwoty 500 S, 1000 S, 1500 S itd. Gotówka deponowana przez Gracza na czas trwania kolejnego cyklu umieszczana jest na środku planszy, po stronie jego Portfela, na polu Rynek Pieniężny.

Co 3 rundy po zamknięciu kolejnego cyklu na Rynku Pieniężnym wszyscy Gracze, którzy wcześniej zadeklarowali inwestycje na tym rynku, otrzymują przypadające im z tego tytułu odsetki wypłacane przez Animatora Rynku. Uwaga: jest to forma stałej inwestycji i Gracze nie mogą korzystać ze swoich środków gotówkowych zainwestowanych na Rynku Pieniężnym (nawet w przypadku bankructwa!) aż do chwili zakończenia pełnego cyklu trwającego 3 rundy.

#### Stopa Procentowa

Stopa Procentowa należy Graczom z tytułu zadeklarowanych przez nich inwestycji na Rynku Pieniężnym naliczana jest przez Animatora Rynku dla każdej podstawowej wartości 500 S w następujący sposób:

- 5 S (1% wartości inwestycji) × łączna liczba oczek wyrzuconych dwiema kostkami do gry przez Animatora, wskazywana przez jego pionek na odpowiednim różowym polu.

### FUNDUSZE INWESTYCYJNE

Zgodnie z zasadami tej gry każdy Gracz może w swoim portfelu posiadać maksymalnie 10 różnych aktywów: nieruchomości i/lub akcji (inwestycje na Rynku Pieniężnym i na Rynku Opcji nie wymagają osobnego pola w portfelu Gracza). Wyjątkiem są Fundusze Inwestycyjne, które nie są zarządzane bezpośrednio przez Gracza, w związku z tym nie wymagają od niego żadnego czasowego zaangażowania.

Z pasywnego charakteru inwestycji dokonywanych w Fundusze Inwestycyjne wynika możliwość nabywania Certyfikatów Uczestnictwa poza podstawowym portfelem. Certyfikaty te są wówczas kładzione bezpośrednio przed nabywającym Graczem, ale poza planszą. Jest to jedyny sposób na rozszerzenie podstawowego portfela, mogący mieć również znaczący wpływ na końcowy rezultat.

#### Inwestowanie w Fundusze Inwestycyjne

Każdy z Graczy może teoretycznie nabyć wszystkie dostępne w grze Certyfikaty Uczestnictwa, których jest łącznie 20. W praktyce jednak, ze względu na ograniczoną podaź Certyfikatów (tak jak w rzeczywistości w przypadku funduszy zamkniętych), Gracze konkurują ze sobą o dodatkowe korzyści wynikające z możliwości rozszerzenia podstawowego portfela.

W każdej swojej kolejce w trakcie gry Gracz ma wybór (ale jedynie na swoje własne życzenie) w zakresie nabycia trzech Certyfikatów Uczestnictwa w Funduszu Inwestycyjnym. Jednak w przeciwieństwie do Rynku Akcji, gdzie Animator oferuje Certyfikaty wyciągane z góry zestawu, w przypadku inwestowania w Fundusze Inwestycyjne Gracz sam decyduje, jakie Certyfikaty pragnie nabyć spośród wszystkich dostępnych jeszcze na danym etapie gry.

Różnica ta wynika z faktu, że każdy Certyfikat Uczestnictwa posiada inną wartość nominalną, poczynając od 100 S, a kończąc na 2000 S. Dlatego ważne jest, aby świadomie dobrać wartość nabywanego Certyfikatu Uczestnictwa do posiadanych w danym momencie środków pieniężnych.

Przy zakupie Animator pobiera prowizję za pośrednictwo w wysokości 20 S, naliczaną oddzielnie dla każdego nabywanego Certyfikatu Uczestnictwa.

#### Sprzedaż Certyfikatu Uczestnictwa

Każdy z Graczy może na każdym etapie swojej kolejki odsprzedać Animatorowi Rynku dowolną liczbę Certyfikatów Uczestnictwa w Funduszu Inwestycyjnym po ich cenach nominalnych, pomniejszonych o prowizję dla pośrednika w wysokości 20 S. Gracze nie mogą jednak wymieniać tych Certyfikatów między sobą.

#### Zastawianie Certyfikatów Uczestnictwa

Każdy Certyfikat Uczestnictwa w Funduszu Inwestycyjnym może zostać wykorzystany przez Gracza będącego w jego posiadaniu jako zastaw w zamian za kredyt gotówkowy uzyskiwany od Animatora Rynku. Wysokość możliwego do uzyskania kredytu wskazana jest na każdym Certyfikacie. Stopa procentowa ustalona jest zawsze na poziomie 10% wartości kredytu i przypada do zapłaty w chwili jego spłacenia.

Fakt zastawienia Certyfikatu Uczestnictwa oznaczany jest przez umieszczenie karty Weksel na zastawionym Certyfikacie. Właściciel zastawionego Certyfikatu Uczestnictwa nie traci prawa do przysługującej mu dywidendy, ale nie może odsprzedać tego Certyfikatu Animatorowi. Pożyczenie pod zastaw Certyfikatu Uczestnictwa wiąże się z koniecznością wniesienia Opłaty Transakcyjnej do Animatora Rynku, podobnie jak i w momencie spłaty kredytu i uwolnienia Certyfikatu spod zastawu (Weksła).

#### Wypłata dywidendy

Przy każdym kolejnym swoim ruchu (jeszcze przed rzuceniem kostkami do gry) Gracz otrzymuje od Animatora Rynku dywidendy określone na wszystkich posiadanych przez siebie Certyfikatach Uczestnictwa.

Gwałtowny spadek cen na Rynku Akcyjnym Fundusze Inwestycyjne dostępne w tej grze inwestują na wszystkich rynkach, dlatego ich profil ryzyka różni się bardzo od profilu akcji, nawet tych typu Blue-Chip.

Pomimo to wyrzucenie przez Animatora Rynku w momencie ustalania poziomu Stopy Procentowej dwóch szóstek wiąże się także ze stratami dla wszystkich posiadaczy Certyfikatów Uczestnictwa. Jednak straty te, wskazane odpowiednio na każdym Certyfikacie, nie wynoszą nigdy więcej niż 30% początkowej wartości nominalnej.

Tak jak w przypadku Rynku Akcji, Gracze wpłacają swoje wszystkie niezabezpieczone straty Animatorowi Rynku.

Jest to również jedyna okazja, kiedy Gracze mogą nabyć 3 dodatkowe i dowolnie przez siebie wybrane Certyfikaty Uczestnictwa, zaczynając od pierwszego Gracza, po cenach nominalnych zredukowanych o straty wynikające z gwałtownego spadku ich wartości rynkowych.

Wszyscy Gracze, którzy zdecydują się skorzystać z tej okazji, zobowiązani są do zapłacenia Animatorowi prowizji za pośrednictwo w wysokości 20 S od każdego nabywanego Certyfikatu. Warunkiem zakupu jest jednak dysponowanie niezbędnymi zasobami gotówkowymi lub zdolnością kredytową.

## RYNEK AKCYJNY

Na giełdzie papierów wartościowych gry Mr. Investor notowanych jest 80 firm, które pogrupowane zostały w 20 różnych sektorach na podstawie rodzaju prowadzonej działalności gospodarczej. Każda firma posiada swój własny Certyfikat Akcji, który zawiera: nazwę firmy, sektor rynkowy, cenę nominalna, wartość wypłacanej dywidendy, wartość zastawczą akcji oraz wysokość straty ponoszonej przez właściciela w przypadku krachu na Rynku Akcji. Certyfikaty Akcji 25 pierwszorzędnych spółek publicznych, charakteryzujących się wysoką jakością historycznych dokonań, traktowane przez rynek jako bardziej przewidywalne oraz bezpieczne, oznaczone są terminem Blue-Chip.

Najważniejszymi zaletami posiadania akcji spółek pierwszorzędnych typu Blue-Chip (w odróżnieniu od akcji innych firm, które nie kwalifikują się do tej kategorii) są: ich wartość zastawcza jako zabezpieczenie kredytu, relatywnie większa stabilność ceny rynkowej, ograniczona wysokość potencjalnej straty oraz niższy koszt zabezpieczenia na Rynku Opcji. Jednakże bardziej aktywni inwestorzy często preferują akcje młodszych, mniejszych lub mniej stabilnych spółek ze względu na ich rozwojowy potencjał lub wyższą zmienność cenową oraz – ale tylko czasami – wyższe wskaźniki wartości wypłacanej dywidendy do ceny.

#### Nabywanie akcji

Każdy Gracz może posiadać maksymalnie do 10 różnych akcji w swoim Portfelu (nie wliczając w to Funduszy Inwestycyjnych), oczywiście pod warunkiem, że pozbędzie się wcześniej wszystkich nieruchomości i uwolni ich pola. Gracze umieszczają Certyfikaty Akcji wierzchem do góry na planszy, na jednym z wolnych pól po sprzedaży wybranej przez siebie nieruchomości. W praktyce oznacza to, że żaden z Graczy nie może równocześnie posiadać więcej niż 10 różnych inwestycji łącznie na Rynku Nieruchomości i Rynku Akcyjnym. Gracze nie są nigdy zmuszani przez Animatora do nabywania jakichkolwiek akcji, ale żaden z nich nie może nabyć więcej niż trzy akcje w trakcie jednej kolejki, bez względu na liczbę wolnych pól w jego portfelu.

Podczas każdej swojej kolejki w trakcie gry Gracz ma wybór (ale jedynie na swoje własne życzenie) w zakresie nabycia trzech Certyfikatów Akcji wyciągniętych z góry zestawu i zaproponowanych przez Animatora Rynku. Animator pobiera przy tym prowizję maklerską w wysokości 10 S za każdą wymaganą ofertę sprzedaży. Jeżeli Gracz podejmie decyzję o nabyciu zaproponowanej akcji, otrzymuje jej Certyfikat po uprzednim zapłaceniu Animatorowi ceny określonej na Certyfikacie. Natomiast jeżeli Gracz odrzuci ofertę nabycia przypadającej mu losowo akcji, Animator Rynku musi niezwłocznie zaoferować tę samą akcję wszystkim Graczom w drodze aukcji i sprzedaje ją Graczowi licytującemu najwyższą cenę. Wszyscy Gracze – w tym również ten, który odrzucił pierwotną ofertę nabycia po nominalnej cenie – mogą wziąć udział w licytacji i zgłaszać swoje ceny ofertowe.

Każda licytacja rozpoczyna się od ceny wywoławczej na poziomie 50% ceny nominalnej, a jej nabywca – jeżeli dochodzi do sprzedaży – musi ponownie opłacić prowizję maklerską w wysokości 10 S Animatorowi Rynku (w ten sposób Gracz, który początkowo odrzuci ofertę nabycia przysługującej mu akcji po jej cenie nominalnej, a następnie dokona jej zakupu w drodze licytacji, opłaca prowizję maklerską dwukrotnie).

#### Sprzedaż akcji

Każdy z Graczy może na każdym etapie swojej kolejki odsprzedać Animatorowi Rynku jakąkolwiek liczbę Certyfikatów Akcji po ich cenach nominalnych, pomniejszonych o prowizję maklerską w wysokości 10 S ponoszoną z tytułu kosztów sprzedaży.

Gracze mogą także wymieniać Certyfikaty Akcji bezpośrednio między

sobą po cenach przez siebie uzgodnionych. Jednakże za każdym razem zarówno kupujący, jak i sprzedający muszą uregulować prowizję maklerską w wysokości 10 S na rzecz Animatora Rynku.

#### Zastawianie Certyfikatów Akcji

Jakikolwiek Certyfikat Akcji wyemitowany przez spółkę typu Blue-Chip może zostać wykorzystany przez Gracza będącego w jego posiadaniu jako zastaw w zamian za kredyt gotówkowy uzyskiwany od Animatora Rynku. Wartość możliwego kredytu wskazana jest na każdym Certyfikacie Akcji. Stopa procentowa ustalona jest zawsze na poziomie 10% wartości kredytu i przypada do zapłaty w chwili jego spłacenia.

Fakt zastawienia Certyfikatu Akcji oznaczany jest przez umieszczenie karty Weksel na zastawionym Certyfikacie. Właściciel zastawionego Certyfikatu Akcji nie traci prawa do przysługującej mu dywidendy, ale nie może odsprzedać tego Certyfikatu Animatorowi ani też wymienić go na otwartym rynku. Pożyczenie pod zastaw Certyfikatu Akcji wiąże się z koniecznością wniesienia Opłaty Transakcyjnej do Animatora Rynku, podobnie jak w momencie spłaty kredytu i uwolnienia Certyfikatu spod zastawu (Weksła).

#### Wypłata dywidendy

Przy każdym kolejnym ruchu (jeszcze przed rzuceniem kostkami do gry) każdy Gracz otrzymuje od Animatora Rynku dywidendy określone na wszystkich posiadanych przez siebie Certyfikatach Akcji.

Gwałtowny spadek cen na Rynku Akcyjnym Wyrzucenie przez Animatora Rynku w momencie ustalania poziomu Stopy Procentowej obowiązującej na Rynku Pieniężnym dwóch szóstek automatycznie oznacza krach na Rynku Akcyjnym (zbyt wysoki koszt kapitału dla spółek akcyjnych i zbyt nęcząca konkurencja dla akcji ze strony Rynku Pieniężnego), przy czym ceny akcji spadają zawsze o wartości wskazane na ich Certyfikatach Akcji. Gracze wpłacają wszystkie swoje niezabezpieczone straty Animatorowi Rynku.

Jest to również jedyna okazja, kiedy Gracze mogą nabyć 3 dodatkowe Certyfikaty Akcji – z wierzchu zestawu, zaczynając od pierwszego Gracza – po ich cenach nominalnych zredukowanych o straty wynikające z gwałtownego spadku wartości rynkowych. Wszyscy Gracze, którzy zdecydują się na wykorzystanie tej opcji, nadal są zobowiązani do zapłacenia Animatorowi prowizji maklerskiej w wysokości 10 S od każdego nabywanego certyfikatu. Warunkiem zakupu jest jednak posiadanie wolnych pól w Portfelu Inwestycyjnym i dysponowanie niezbędnymi zasobami gotówkowymi lub zdolnością kredytową.

## RYNEK OPCJI

Wszystkie inwestycje dokonywane na Rynku Akcyjnym i na Rynku Nieruchomości (w tym także w Fundusze Inwestycyjne) regulowane są w szerokim zakresie przez tendencje zwyżkowe i zniżkowe kreowane przez Karty Losowe oraz wynikające z obowiązującej Stopy Procentowej. Rynek Opcji pozwala Graczom na regulowanie poziomu swojej ekspozycji na ryzyko inwestycyjne związane ze zmianami cen na tych rynkach. Wsparty właściwą strategią, Rynek Opcji stwarza jednocześnie dodatkowe i potencjalnie bardzo lukratywne okazje dla bardziej aktywnych inwestorów. Formalny Rynek Opcji jest prowadzony i kontrolowany przez Animatora Rynku.

#### Opcje standardowe

Istnieją dwa rodzaje standardowych i łatwo zbywalnych opcji:

- Opcja na Stopy Procentowe (OSP), która umożliwia Graczom ograniczenie lub nawet uniknięcie potencjalnych strat w przypadku gwałtownego spadku cen na Rynku Akcyjnym bez konieczności sprzedaży Certyfikatów Akcji.
- Opcja na Karty Losowe (OKL), która umożliwia Graczom ograniczenie lub nawet uniknięcie potencjalnych strat wywołanych działaniem Kart Losowych mogących mieć negatywny wpływ na Rynek Akcyjny i na Rynek Nieruchomości oraz na Zarządzanie Portfelem i Fundusze Inwestycyjne.

## Warunki kontraktu

Opcja to po prostu umowa zawarta między Graczem a Animatorem Rynku, w wyniku której Gracz gotowy jest na zapłacenie uzgodnionej prowizji (premii) w zamian za uzyskanie pewnych z góry określonych praw, a Animator Rynku gotowy jest przyznać te prawa w zamian za uzyskaną premię.

Koszt nabycia opcji (premia opcyjna) równy jest 10% jej wartości rynkowej. Innymi słowy, jakakolwiek kwota „zainwestowana” przez Gracza na Rynku Opcji oferuje mu 10 razy większą ochronę z tytułu potencjalnej straty lub 10 razy wyższy potencjał zysku w przypadku działań o charakterze spekulacyjnym.

Premia opcyjna zadeklarowana przez Gracza umieszczana jest na środku planszy, po stronie jego Portfela, na polu oznaczonym „Rynek Opcji”. Wszystkie nabywane opcje rozliczane są gotówkowo przez Animatora Rynku natychmiast po rzucie kostką do gry bądź w momencie przedstawienia Graczowi (Graczom) określonej Karty Losowej.

Należy zwrócić uwagę, że nakłady na opcje poniesione przez Gracza w związku z realizowanymi przez niego strategiami stanowią dla niego dodatkowe koszty zarządzania Portfelem Inwestycyjnym.

## Strategie zabezpieczające („hedgingowe”)

- Jeżeli Gracz uważa, że istnieje wysokie ryzyko wyrzucenia dwóch szóstek przez Animatora Rynku w momencie ustalania przez niego poziomu przyszłej Stopy Procentowej na Rynku Pieniężnym i pragnie on ograniczyć ryzyko związane z możliwością załamania cen na Rynku Akcyjnym, może wykupić kontrakt OSP (Opcja na Stopy Procentowe), który daje mu prawo otrzymania korzyści pieniężnej 10-krotnie większej niż opłacona przez niego premia, jeżeli Animator rzeczywiście wyrzuci dwie szóstki, zgodnie z wcześniejszymi przewidywaniami Gracza. Natomiast w przypadku wyrzucenia przez Animatora liczby mniejszej niż 12 premia zapłacona przez Gracza stanowi dla niego jednocześnie maksymalną potencjalną stratę wynikającą z chęci zabezpieczenia ryzyka rynkowego.
- Jeżeli Gracz uważa, że istnieje wysokie ryzyko zaistnienia innych określonych strat w jego bieżącym Portfelu wywołanych Kartą Losową wyciągniętą dla niego przez Animatora Rynku, może ograniczyć lub nawet wyeliminować to ryzyko poprzez wykupienie kontraktu OKL (Opcja na Karty Losowe). Kontrakt taki daje mu również prawo do zabezpieczenia jego pozycji do 10-krotnej wysokości początkowej premii. Jednakże wartość opcji typu OKL przypada do zapłaty wyłącznie wtedy, kiedy Karta Losowa przedstawiona przez Animatora Rynku jest wymagalna, i to wyłącznie do wysokości przynależnych korzyści (wartości całkowitej opcji). Innymi słowy, jeżeli Karta Losowa ma neutralny wpływ lub wiąże się z wypłatą określonej korzyści finansowej, Gracz traci opłaconą przez siebie premię z tytułu nabycia opcji, która w rzeczywistości okazała się dla niego zbędna. Natomiast jeżeli wartość całkowita opcji (10-krotność jej początkowej premii) przewyższa kwotę przypadającą do zapłaty przez Gracza z tytułu wyciągniętej dla niego Karty Losowej, nie może on otrzymać pojawiającej się w ten sposób różnicy i korzysta z zakupionej przez siebie opcji wyłącznie do wysokości kwoty, którą musiałby wpłacić Animatorowi, nie otrzymuje także zwrotu jakiegokolwiek części opłaconej premii. Jednak jeżeli wartość całkowita opcji typu OKL nie pokrywa całej kwoty przypadającej do zapłaty przez Gracza z tytułu Karty Losowej, musi on natychmiast uregulować różnicę, wpłacając ją bezpośrednio Animatorowi.
- Jeżeli Gracz pragnie zainwestować na Rynku Pieniężnym, a jednocześnie obawia się, że Animator ustali nieatrakcyjny poziom Stopy Procentowej, wyrzucając zbyt małe liczby na obu kostkach, może on w takiej sytuacji rozważyć możliwość skorzystania ze strategii opcyjnej w celu zapewnienia sobie bardziej pożądanego zwrotu i poświęcić w tym celu część potencjalnego dochodu. Strategia ta wykorzystuje Opcje na Stopy Procentowe (OSP) na niektórych poziomach Stóp Procentowych niższych od pożądanego stopu zwrotu. Oznacza to, że Gracz może zarobić dodatkowe 100 \$ za każdą premię opłaconą w wysokości 10 \$, jeżeli liczba określona przez Gracza zostanie wyrzucona przez Animatora Rynku. Na przykład, jeżeli opcje typu OSP kupione zostaną w odniesieniu do liczb „2” i „3” i jedna z tych liczb zostanie wyrzucona przez Animatora, to zysk

z tej opcji zrekompensuje niskie odsetki zarobione na inwestycji dokonanej przez właściciela opcji na Rynku Pieniężnym. Należy jednak pamiętać, że żaden z Graczy nie może nigdy obstawić więcej niż 3 różne wartości Stopy Procentowej wyrzucane kostkami przez Animatora Rynku.

## Spekulowanie na Rynku Opcji

Gracze skłonni do podjęcia w tej grze znacznie wyższego ryzyka mogą spekulować na Rynku Opcji, wykorzystując w tym celu Opcje na Stopy Procentowe (OSP).

Jeżeli Gracz wierzy, iż jest w stanie przewidzieć kolejną wysokość Stopy Procentowej na Rynku Pieniężnym, może zakupić niezabezpieczony kontrakt typu OSP (bez jakiegokolwiek rzeczywistej ekspozycji na ryzyko związane ze Stopą Procentową na Rynku Akcyjnym lub na Rynku Pieniężnym), co daje mu prawo do otrzymania korzyści w wysokości 10-krotności wartości zapłaconej przez niego Premii (opłaty za Opcję), o ile Animator faktycznie wyrzuci liczbę, na którą postawił dany Gracz. W takiej sytuacji możliwe jest uzyskanie znacznego zysku kapitałowego w oparciu o relatywnie niewielki nakład. Natomiast maksymalna potencjalna strata na transakcji zakupu Opcji równa jest wartości Premii zapłaconej przez Gracza za tę Opcję, o ile liczba wskazana przez kostki do gry będzie inna niż jego opcyjne przewidywania.

Należy jednak pamiętać, że żaden Gracz nie może „obstawić” maksymalnie 3 różne poziomy wartości Stopy Procentowej za każdym razem, kiedy Animator ustala jej kolejną wysokość.

## Handel opcjami w obrocie pozagiełdowym

Wszyscy Gracze mogą nabywać oraz sprzedawać wszelkiego rodzaju Opcje między sobą, po jakiegokolwiek uzgodnionej przez nich cenie, jeżeli tylko znajdą chętnych do zawarcia niestandardowej transakcji. Natomiast żaden z Graczy nie może zaoferować (sprzedać) jakiegokolwiek Opcji, dla której wysokość oczekiwanej wypłaty przekracza wartość posiadanych przez tego Gracza zasobów pieniężnych w momencie zawierania zaproponowanej transakcji.

## Grając w Mr. Investor należy pamiętać o tym, że:

- Twoje pieniądze powinny na Ciebie ciężko pracować.
- Pozostawienie niezmienionego portfela początkowego aż do końca gry nie jest ani zbyt rozsądną, ani zbyt opłacalną strategią.
- Każda gra wymaga nowej taktyki w zależności od rozwijającej się sytuacji rynkowej.
- Twoje decyzje kolidują z działaniami podejmowanymi przez innych Graczy.
- Nieprzewidziane wydarzenia losowe mogą bardzo łatwo zaburzyć Twój scenariusz inwestycyjny.
- Nawet w tej grze nie jest łatwo podejmować za każdym razem najbardziej optymalne decyzje inwestycyjne.