

Mały inwestor

Instrukcja



INWESTUJ, ZARABIAJ I BAW SIĘ!

Kto wymyśli najlepszy sposób na zarabianie? W końcu zbliżają się wakacje, a na atrakcje, wyprawy i przyjemności potrzebne są środki. „Mały inwestor” to dynamiczna i emocjonująca gra dla całej rodziny, a przy tym kopalnia pomysłów na zarobkowanie!

Jak to w życiu bywa, czasem kieszonkowe wydamy na nieodpartą pokusę, zdarzy się nieprzewidywany wydatek albo podejmiemy decyzję o zaciągnięciu pożyczki. Zawsze jednak warto szukać sposobów na dodatkowe źródła dochodu, jak drobne prace czy pomoc sąsiedzka, a oszczędności lokować w dobrze rokujących inwestycjach.

Podczas wakacji chcemy odwiedzić sześć wspaniałych atrakcji. Obracamy gotówką i odkładamy pieniądze na realizację naszych planów. Kto najszybciej zarobi na wyjazdy, ten wygrywa. Do dzieła!

ZAWARTOŚĆ GRY

plansza, 42 karty, 100 banknotów, 40 żetonów w 5 kolorach, pionki i kostka

30 kart przedsiębiorczości



8 kart inwestycji



4 karty pożyczek



banknoty



CEL GRY

Celem gry jest skorzystanie z sześciu atrakcji wakacyjnych (czyli ułożenie swoich żetonów na symbolach wybranych atrakcji na planszy), zanim uda się to innym graczom.

Atrakcje należą do trzech kategorii cenowych:

- **atrakcje z jedną gwiazdką – koszt wyjazdu (położenia żetonu) to 100 kapitanów**
- **atrakcje z dwiema gwiazdkami – koszt wyjazdu (położenia żetonu) to 150 kapitanów**
- **atrakcje z trzema gwiazdkami – koszt wyjazdu (położenia żetonu) to 200 kapitanów**

Wygrywa osoba, która jako pierwsza będzie miała na planszy komplet swoich żetonów (czyli 6 żetonów, w tym 2 żetony na atrakcjach z jedną gwiazdką, 2 żetony na atrakcjach z dwiema gwiazdkami oraz 2 żetony na atrakcjach z trzema gwiazdkami) i jednocześnie nie będzie miała długów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Planszę kładziemy na stole lub podłodze. Obok planszy umieszczamy pieniądze podzielone na nominały – to będzie nasza kasa. Żaden z graczy nie musi odgrywać roli bankiera, ale jeśli tak wolimy, możemy wyznaczyć jedną osobę odpowiedzialną za wypłacanie i przyjmowanie należności.

Każdy gracz rozpoczyna grę z kwotą **220 kapitanów**, a więc bierze z kasy na przykład:

1 banknot 100 kapitanów, 1 banknot 50 kapitanów, 2 banknoty po 20 kapitanów, 2 banknoty po 10 kapitanów, 2 banknoty po 5 kapitanów

Układa je przed sobą tak, żeby móc wygodnie z nich korzystać.

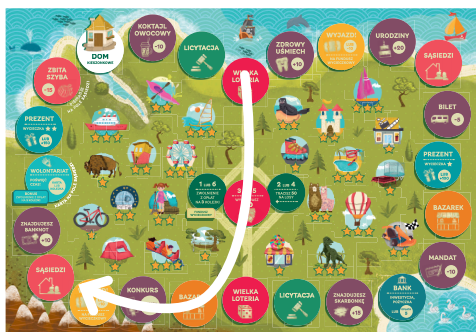
Karty przedsiębiorczości (z żółtymi rewersami) tasujemy i kładziemy w stosie z boku, rewersem do góry.

Karty inwestycji (z niebieskimi rewersami) i karty pożyczki (z zielonymi rewersami) kładziemy w widocznym miejscu, odkryte. Przez całą rozgrywkę gracze mogą je widzieć i korzystać z nich (szczegóły opisane na s. 7).

Gracze wybierają kolor swojego pionka i żetonów. Rozpoczynamy grę, ustawiając pionki na polu DOM. Począwszy od najmłodszego gracza, a potem zgodnie z ruchem wskazówek zegara, gracze rozgrywają swoje tury. W swojej turze gracz rzuca kostką, porusza się pionkiem o wyrzuconą liczbę pól zgodnie z zasadami ze strony 4, a następnie wykonuje akcję przypisaną do pola, na którym się zatrzymał. Część akcji z pól pozwoli nam zdobyć karty przedsiębiorczości – te trzymamy odkryte przed sobą. Następnie gracze rzucają kostką i wykonują swój ruch w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara

SPOSÓB PORUSZANIA SIĘ PO PLANSZY

Poruszamy się po polach dookoła planszy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Trasę zmieniamy, jeśli zatrzymamy się na jednym z pól WIELKA LOTERIA. Wtedy gracz przechodzi przez środek planszy, zamiast ją okręzać, a następnie porusza się dalej, zawsze zgodnie z ruchem wskazówek zegara.



Po rzucie kostką w ramach loterii (szczegóły na s. 6) gracz staje na jednym z trzech pól na środku planszy. W następnej kolejce rzuca kostką i to z tego pola startuje w dalszą drogę (wszystkie pola loterii traktujemy jako jedno pole, więc w kolejnym ruchu zaczynamy odliczanie od pola ZDROWY UŚMIECH, jeśli idziemy z dołu do góry, lub od pola BAZAREK, jeśli idziemy z góry do dołu). Po udziale w loterii gracz okrąża więc nie całą planszę, ale jej połowę. Dalej gracz porusza się już standardowo dookoła całej planszy.

OPIS DZIAŁANIA PÓŁ

Zatrzymując się na polach trasy, możemy zarobić lub stracić określone sumy pieniędzy. Pieniądze, które możemy w ten sposób zyskać, otrzymujemy z kasy. Podobnie wszelkie opłaty wynikające z treści danego pola wnosimy do kasy (z wyjątkiem pola ZBITA SZYBA, pole WYJAZD oraz pola 2 LUB 4 w ramach WIELKIEJ LOTERII).

DOM – to miejsce, z którego startujemy; dodatkowo za każdym razem, gdy gracz przejdzie przez pol-DOM (lub na nim stanie), otrzymuje kieszonkowe w wysokości 20 kapitanów; pole to jest także wykonywane, gdy gracz jest niewypłacalny (szczegóły na s. 6).

KOKTAJL OWOCOWY – wybierasz się z przyjaciółmi na pyszny koktajl, wpłacasz do kasy 10 kapitanów.

ZDROWY UŚMIECH – za wzorowe dbanie o zęby dostajesz 10 kapitanów!

URODZINY – wszystkiego najlepszego, dostajesz w prezencie 20 kapitanów!

BILET – spieszysz się i musisz jechać autobusem, kupujesz bilet za 5 kapitanów.

MANDAT – za niebezpieczną jazdę na hulajnodze dostajesz mandat w wysokości 10 kapitanów.

ZNAJDUJESZ SKARBONKĘ – na dnie szafy znajdujesz zapomnianą skarbonkę, a w niej 15 kapitanów.

KONKURS – gratulacje, wygrasz Konkurs Młodych Naukowców; otrzymujesz dyplom i nagrodę pieniężną w wysokości 10 kapitanów!

ZNAJDUJESZ BANKNOT – poszczyściło ci się, w parku znajdujesz banknot o wartości 10 kapitanów!

Uwaga! Gracz, któremu należą się pieniądze (w wyniku działania posiadanej przez niego karty przedsiębiorczości czy karty inwestycji albo w wyniku zatrzymania się na jakimś polu lub jego przekroczenia), powinien dopilnować zawartości swojego „portfela”. Musi więc sam zgłosić się do kasy lub do innego gracza po należną mu kwotę, zanim ruch zacznie kolejny gracz. Jeśli gracz nie zadba o to w ruchu, w którym zarobił pieniądze – traci do nich prawno.



LICYTACJA – gracz, który stanie na tym polu, odkrywa pierwszą kartę ze stosu kart przedsiębiorczości i pokazuje ją pozostałym; może kupić ją za cenę z karty, chyba że inny gracz chce dać za nią więcej – wtedy rozpoczyna się licytacja; jeśli nikt nie chce kupić karty, wraca ona do puli (na spód stosu kart przedsiębiorczości).

Zasady licytacji:

- licytacji podlega karta, której kupieniem jest zainteresowanych przynajmniej dwóch graczy,
- licytację karty rozpoczynamy od ceny, która jest widoczna w lewym górnym rogu karty,
- gracze licytują po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, poczynawszy od gracza, który stanął na polu LICYTACJA (lub od pierwszego, zgodnie z tym kierunkiem, gracza zainteresowanego licytacją),
- zainteresowani gracze naprzemiennie podają kwotę, za którą chcieliby kupić kartę, a która jest co najmniej o 5 kapitanów wyższa niż kwota podana przez poprzedniego gracza – przebijając w ten sposób poprzedniego licytującego,
- gracz, który nie chce już zadeklarować wyższej kwoty, wycofuje się z licytacji i nie może już do niej dołączyć,
- kartę kupuje ten gracz, który jako jedyny nie wycofał się z licytacji, czyli zwycięzca licytacji,
- zwycięzca licytacji kupuje kartę za cenę, którą podał jako ostatnią, wpłacając kwotę do kasy; po wygraniu licytacji nie może się już wycofać z zakupu.

WOLONTARIAT – angażujesz się w działalność charytatywną, poświęcając czas, który dotychczas przeznaczasz na dorabianie (a więc albo odkładasz na dowolne pole SĄSIEDZI wybraną kartę spośród swoich kart przedsiębiorczości, albo czekasz na polu WOLONTARIAT dodatkową kolejkę); jako wyraz wdzięczności otrzymujesz BONUS – zostajesz zwolniony z najbliższej opłaty, którą musiałbyś zapłacić (do kasy lub na rzecz innych graczy).

ZBITA SZYBA – a to pech, grałeś w piłkę i rozbiłeś szybę w oknie sąsiadów; gracz, który zatrzyma się na tym polu, płaci 15 kapitanów; wyjątkowo nie wpłaca jednak tej kwoty do kasy, tylko kładzie należność na dowolnym polu SĄSIEDZI; pierwsza osoba, która później stanie na tym polu, zgarnia pieniądze.

BAZAREK – jeśli gracz stanie na tym polu, może kupić jedną z dwu kart zarabiania (bierze dwie pierwsze karty z zakrytego stosu, zapoznaje się z ich treścią i wybiera, którą chce kupić; może też nie kupić żadnej); poza tym gracz, który stoi na tym polu, może zaproponować innym graczom sprzedaż, kupno lub wymianę posiadanych przez nich kart (za dowolnie ustalone stawki, na które obaj uczestnicy transakcji muszą się zgodzić – trenujemy w ten sposób negocjowanie).

SĄSIEDZI – na jednym z tych pól gracz kładzie należność za rozbitą przez siebie szybę (jeśli zatrzyma się na polu ZBITA SZYBA) albo kartę, którą poświęca w ramach działalności charytatywnej (jeśli zatrzyma się na polu WOLONTARIAT) – leżące tu pieniądze i karty bierze pierwsza osoba, która stanie na tym polu; dodatkowo z polami SĄSIEDZI związana jest treść wielu kart zarabiania (często przy zatrzymaniu się lub przy przekroczeniu tych pól otrzymuje się pieniądze lub płaci się innemu graczowi).

WYJAZD – po zatrzymaniu się na tym polu gracz musi wybrać się na wycieczkę o dowolnej wartości, a więc wpłacić do kasy odpowiednią kwotę i położyć swój żeton na wybranej atrakcji (o wartości, czyli liczbie gwiazdek, zgodnej z wpłaconą kwotą); jeśli gracz nie posiada w tym momencie wystarczająco dużo gotówki, aby móc opłacić wycieczkę, wpłaca 10 kapitanów na szkolny fundusz wycieczkowy (kładzie pieniądze w środku planszy, na polu loterii oznaczonym tabliczką FUNDUSZ WYCIECZKOWY).





PREZENT – gracz, który stanie na tym polu, może bezpłatnie odbyć wyjazd o wartości oznaczonej liczbą gwiazdek na polu (1 lub 2 gwiazdki), a więc bez wnoszenia opłaty do kasy kładzie swój żeton na wybranej atrakcji oznaczonej taką liczbą gwiazdek; jeśli gracz ma już na swoim koncie dwie atrakcje o tej wartości, otrzymuje z kasy równowartość takiej wycieczki w gotówce.

BANK – gracz, który zatrzyma się na tym polu, musi skorzystać z dowolnej usługi bankowej (zależnie od swojej sytuacji finansowej), a więc zainwestować wybraną kwotę, wziąć pożyczkę albo uiścić do kasy opłatę za prowadzenie rachunku (5 kapitanów).

WIELKA LOTERIA – po zatrzymaniu się na jednym z tych pól bierzemy udział w loterii, czyli rzucamy kostką.

- jeśli wyrzucimy 3 lub 5, wygrywamy główną nagrodę – 100 kapitanów (plus pieniądze leżące już na tym polu, jeśli takie są),
- jeśli wyrzucimy 2 lub 4, oznacza to, że wydaliśmy zbyt dużo na losy – tracimy 50 kapitanów (kładziemy je na środkowym polu loterii),
- jeśli wyrzucimy 1 lub 6, nie wygrywamy nagrody pieniężnej, ale zyskujemy zwolnienie z opłat na najbliższe trzy kolejki (czyli nie płacimy żadnych należności do kasy ani innym graczom, począwszy od swojego następnego rzutu kostką), a dodatkowo bierzemy pieniądze z funduszu wycieczkowego, jeśli jakieś się na nim znajdują.

POZOSTAŁE ZASADY

W JAKI SPOSÓB MOŻNA WYBRAĆ SIĘ NA WYCIECZKĘ (ODWIEDZIĆ ATRAKCJĘ)?

- Można wpłacić odpowiednią kwotę do kasy i położyć swój żeton na wybranym polu z odpowiednią liczbą gwiazdek – w w swojej turze, przed lub po rzucie kostką.
- Można wygrać wycieczkę, jeśli stanie się na jednym z pól PREZENT na planszy (szczegóły na s. 5).

KIEDY MOŻNA KUPOWAĆ KARTY PRZEDSIĘBIORCZOŚCI?

- Gdy ktoś stanie na polu LICYTACJA – kartę z danego pola może kupić gracz, który na nim stanął (za cenę z karty – jeśli tylko on jest zainteresowany zakupem), albo inny gracz (za cenę z karty – jeśli gracz, który stanął na polu, rezygnuje z jej zakupu, a żaden inny gracz nie jest kartą zainteresowany, lub za cenę wyższą, jeśli odbędzie się licytacja karty wśród zainteresowanych graczy).
- Gdy ktoś stanie na polu BAZAREK (szczegóły na s. 5).

CO ZROBIĆ, GDY ZABRAKNIENAM PIENIĘDZY, A MUSIMY ZA COŚ ZAPŁAĆ (DO KASY LUB INNEMU GRACZOWI)?

- W pierwszej kolejności pozbywamy się swojego majątku – oddajemy karty inwestycji, pobierając tylko zainwestowaną kwotę (bez zysku) oraz sprzedajemy posiadane karty przedsiębiorczości za ich koszt podany w lewym górnym rogu (odkładamy je na spód stosu). **UWAGA! Karty przedsiębiorczości możemy odsprzedać do kasy tylko w sytuacji zadłużenia – nie możemy tego zrobić, gdy np. mamy ochotę kupić wycieczkę, a brakuje nam na nią gotówki.**
- Jeśli nie mamy nic do sprzedania, możemy wziąć pożyczkę (chyba że jesteśmy już zadłużeni).





• Jeśli nie możemy już wziąć pożyczki, stawiamy pionek na polu DOM i tracimy dwie następne tury, odpracowując dług. Jeśli musieliśmy zapłacić innemu graczowi, dostaje on pieniądze z kasy. Kolejną turę zaczynamy od pobrania kieszonkowego.

KARTY POŻYCZEK

- Pożyczkę można zaciągnąć w dowolnym momencie swojej tury.
- Można mieć tylko jedną pożyczkę naraz.
- Gracz bierze kartę pożyczki (kładzie ją przed sobą) oraz pobiera gotówkę z kasy (50 kapitanów).
- Pożyczkę można spłacić do kasy w dowolnym momencie.
- Spłaca się kwotę powiększoną według wskazania na karcie.
- Jeśli spłacimy pożyczkę w trakcie pierwszego okrążenia planszy, oddajemy do kasy 60 kapitanów; jeśli spłacimy ją w trakcie drugiego okrążenia, oddajemy 70 kapitanów; jeśli w trakcie trzeciego – 80 kapitanów itd. **Uwaga! Jeśli w wyniku udziału w WIELKIEJ LOTERII czas naszego pełnego okrążenia planszy się wydłuży lub skróci, podporządkowujemy się losowi – czyli może się zdarzyć, że nasza pożyczka zdrożeje już po połowie okrążenia albo dopiero po półtora okrążenia. Ogólna zasada jest taka: zawsze gdy ponownie minimy pole, na którym zaciągnęliśmy pożyczkę, uznajemy, że minęło pełne okrążenie.**

KARTY INWESTYCJI

- Pieniądze można zainwestować w dowolnym momencie swojej tury.
- Można mieć kilka kart inwestycji jednocześnie.
- Gracz bierze wybraną kartę inwestycji, kładzie ją przed sobą i wpłaca wskazaną kwotę do kasy.
- Dla wygody warto kartę inwestycji położyć obok pola planszy, na którym założyliśmy daną inwestycję. Kartę inwestycji oznaczamy wtedy żetonem w swoim kolorze – dzięki temu będziemy pamiętać, kiedy wykonamy pełne okrążenie planszy.
- Po jednym pełnym okrążeniu planszy gracz odzyskuje z kasy wpłaconą kwotę powiększoną według wskazania na karcie. **Uwaga! Podobnie jak w przypadku pożyczek – może się zdarzyć, że w wyniku udziału w WIELKIEJ LOTERII czas oczekiwania na zwrot z inwestycji skróci się lub wydłuży. Czyli zawsze gdy ponownie minimy pole, na którym zakupiliśmy kartę inwestycji, uznajemy, że minęło pełne okrążenie.**

SZYBSZE WARIANTY GRY

A może szybka rozgrywka? Aby skrócić rozgrywkę, umówmy się na początku gry, że celem jest odwiedzenie 5, a nie 6 atrakcji. Wśród nich muszą się znaleźć 2 atrakcje z jedną gwiazdką, 2 atrakcje z dwiema gwiazdkami oraz 1 atrakcja z trzema gwiazdkami.

Ekspresowa rozgrywka? Umówmy się na początku gry, że celem jest odwiedzenie tylko 4 atrakcji. Wśród nich muszą się znaleźć 2 atrakcje z jedną gwiazdką oraz 2 atrakcje z dwiema gwiazdkami.

Dla niecierpliwych biznesmenów: Każdy z wariantów (zarówno podstawowy, jak i dwa przyspieszone) możemy zmodyfikować, wprowadzając dodatkową możliwość zakupu kart zarabiania. Każdy gracz ma prawo do zakupu karty po przejściu przez pole DOM – może wtedy kupić jedną z dwu pierwszych kart wziętych z góry stosu kart (albo może nie kupić żadnej). Kartę lub karty, których nie kupimy, odkładamy na spód stosu.

Pamiętajmy – wszelkie modyfikacje rozgrywki ustalamy przed jej rozpoczęciem.



LEGENDA ATRAKCJI



CENA 100 KAPITAŃ



KEMPING W GÓRACH



MARATON FILMOWY



WYPRAWA ROWEROWA



PARK TRAMPOLIN



ROLKOWISKO



PARK LINOWY



MANUFAKTURA CUKIERKÓW



REZERWAT
POKAZOWY ŻUBRÓW



CENA 150 KAPITAŃ



SPLYW KAJAKOWY



FOKARIUM



ZAMEK Z DUCHAMI



TOR GOKARTOWY



PARK MINIATUR



FARMA ILUZJI



OBSERWATORIUM
ASTRONOMICZNE



HODOWLA ALPAK



CENA 200 KAPITAŃ



OBÓZ ŻEGLARSKI



KURS WINDSURFINGU



KOLEJKA GÓRSKA



PARK DINOZAUROW



AQUAPARK



LUNAPARK



REJS STATKIEM



LOT BALONEM

Redakcja i pomysł gry: Izabela Gołaszewska | ilustracje w środku i na pudełku: Anna Kalicińska
ilustracja na froncie pudełka: Katarzyna Urbaniak | projekt i skład środków: Areta Puchalska
projekt i skład pudełka: Anna Wielbut

© Edgard 2022 | EDGARD, ul. Belgijka 11, 02-511 Warszawa



KapitanNauka



kapitan_nauka

produkt
polski