

# INSTRUKCJA akcje i reakcje



adamigo®

## Elementy gry:

### plansza



### koło losujące



karty  
wiadomości



karty  
wydarzeń



pienki akcji



pienki graczy



kostka



akcje firmy obuwniczej



akcje firmy meblowej



akcje firmy samochodowej



akcje firmy komputerowej



instrukcja



banknoty



monety

## Cel gry

Gra polega na gromadzeniu i pomnażaniu majątku, głównie przez inwestycje na giełdzie i lokowanie pieniędzy w banku.

## Przygotowanie gry

Planszę do gry należy ułożyć na stole, a obok niej stopy kart: **wydarzeń i wiadomości** (oddzielnie, oba w losowej kolejności). Każdy z graczy przygotowuje sobie **1000 zł** (kapitał startowy) wybiera sobie **pionek**, którym będzie poruszał się po planszy i ustawia go na polu „**start**”. Pieniądze w grze symbolizowane są przez **monety, banknoty**. Dodatkowo należy ustawić **czarne pionki** na zamalowanych polach rozwoju poszczególnych firm, znajdujących się na środku planszy. Rozpoczynając grę warto mieć przygotowany **kalkulator**, aby usprawnić przebieg rozgrywki.



## Przebieg gry

Gracze poruszają się w ustalonej przez siebie kolejności, rozpoczynając od pola „**start**” i idą zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Ruch rozpoczyna się od rzutu 1 kostką i przesunięciu pionka o wylosowaną liczbę pól. Następnie realizuje się wszelkiego rodzaju skutki, związane z polem, na które się dotarło.

## Poszczególne pola:

- **Giełda.** Gracz, który wejdzie na takie pole, może kupować i sprzedawać akcje. Dostępne do kupienia są wszystkie akcje, które nie znajdują się w posiadaniu innych graczy. Przy sprzedaży, gracz odkłada swoje akcje do właściwej puli, przez co stają się one z powrotem dostępne dla wszystkich. Zarówno sprzedaż, jak i kupno na giełdzie, odbywają się po aktualnych cenach akcji poszczególnych firm, tzn. takich, jakie wskazują pionki tychże firm. Wartości akcji w trakcie gry zarówno rosną, jak i maleją, zatem od wycucia i szczęścia gracza zależy, czy uda mu się zarobić, inwestując na giełdzie.



- **Bank.** Na tym polu gracz może wpłacać bądź wypłacać pieniądze, jeśli uprzednio wpłacił je do banku. Wpłacone pieniądze gracz oddziela od posiadanych „na ręce”, tak, aby pieniądze z banku nie pomieszały się z tymi, z których gracz korzysta na bieżąco (może je trzymać np. po swojej lewej stronie). Z pieniędzy wpłaconych do banku nie można korzystać, dopóki nie wypłaci się ich z powrotem. Po przekroczeniu pola „start” rosną odsetki na bankowej lokacie. Wówczas gracz dobiera sobie po 5 zł od każdej pełnej setki, wpłaconej do banku. Np. jeśli posiadał w banku 300 zł, dostaje 15; jeśli posiadał 400, dostaje 20; jeśli posiadał 480, również dostaje 20, ponieważ pełnych setek miał tylko 4; jeśli posiadał 90,



nie dostaje żadnych odsetek, gdyż nie posiadał ani jednej pełnej setki. Pieniądze, które gracz otrzymał z tytułu odsetek, wędrują na jego lokatę w banku i również może z nich korzystać dopiero po ich uprzednim wypłaceniu. Dochód z przechowywania pieniędzy w banku jest stały, ale znacznie mniejszy od tego, który można uzyskać przez giełdowe inwestycje. W kwestii gracza leży więc zadanie, aby odpowiednio wyczuć sytuację na giełdzie i zdecydować kiedy warto powierzyć swój majątek bankowi.

- **Wiadomości.** Gracz, który wejdzie na pole oznaczone taką nazwą, ciągnie kartę ze stosu wiadomości, a następnie przesuwając odpowiedni pionek jednej z firm, tak, aby urzeczywistnić ogłoszoną wiadomość. Wyciągniętą kartę wiadomości należy odłożyć z powrotem pod spód stosu z wiadomościami. Kart wiadomości jest mało, dlatego z reguły powtarzają się kilkakrotnie w ciągu gry. Gracz, który zapamięta kolejność wiadomości, będzie mógł dokonywać trafnych wyborów na giełdzie.



- **Wydarzenie.** Gracz wchodzący na pole „wydarzenie” ciągnie kartę ze stosu wydarzeń. Następnie stosuje się do poleceń, wynikających z karty wydarzenia. Wydarzenia bywają zarówno korzystne, jak i niekorzystne. Wyciągniętą kartę wydarzenia należy odłożyć poza stos kart wydarzeń. W przeciwieństwie więc do kart wiadomości, te nie mogą się powtarzać w ciągu gry. Gdy zostaną wyciągnięte wszystkie karty wydarzeń, następuje koniec gry.



- **Czas wolny.** Jeśli gracz wchodzący na takie pole posiada pakiet większościowy (patrz: Pakiet większościowy) jakiejś firmy, może w tym czasie nadzorować swoją firmę, co powoduje jej progres. Wówczas wartość akcji tej firmy rośnie o 1 jednostkę. Jeśli gracz wchodzący na „czas wolny” posiada więcej niż 1 pakiet większościowy, musi wybrać, którą firmę będzie nadzorował (oczywiście może nie nadzorować w tym czasie żadnej z nich).



- **Loteria.** Gracz wchodzący na pole „loteria” płaci 20 zł za los, następnie rzuca kostką. Jeśli wyrzuci „6”, wygrywa na loterii 100 zł.



- **Stare miasto.** Gracz wchodzący na to pole, opłaca przewodnika (20 zł), dzięki któremu pozna uroki tutejszego miasta.



- **Znaleziony portfel.** Gracz wchodzący na to pole cieszy się wyjątkowym szczęściem, ponieważ znajduje zgubiony portfel, a w nim 50 zł.



- **Start.** Po pierwsze jest to startowe pole gry (tu gracze zaczynają rozgrywkę). Po drugie, po przekroczeniu (nie wejściu na nie) pola „start”, gracz pobiera swój stały dochód, który wynosi 250 zł, a także odsetki od lokaty bankowej (patrz: Bank). Dopiero po pobraniu należnych pieniędzy gracz realizuje skutki, wynikające z pola, na którym się znalazł. Ponadto gracz, który jest najmłodszy spośród grających, ogłasza zmiany zachodzące na giełdzie, zanim pobierze należne mu pieniądze. Dokonuje tego w następujący sposób: kręci wskazówką na kole i odpowiednio do pola, na którym zatrzyma się strzałka, zmienia wartości firmy najwyższej położonej na planszy, czyli obuwniczej (niebieskiej). Następnie w analogiczny sposób losuje zmiany w kolejnych firmach, zaczynając od wyżej położonych na planszy gry (meblowej, później samochodowej i komputerowej).



1. Losowanie i ogłaszanie zmian na giełdzie (dotyczy najmłodszego gracza, przekraczającego okrażenie)
2. Pobieranie pieniędzy ze stałego dochodu i odsetek od lokaty
3. Realizacja skutków, wynikających z pola, na które gracz wszedł.



## Wartości akcji firm

Są one ilustrowane za pomocą liczby opisującej pole, na którym znajduje się pionek danej firmy (na pasku odpowiedniej firmy). Kolory pasków z wartościami akcji danej firmy odpowiadają kolorowi jej akcji, symbolizowanym przez kwadratowe kartoniki. Pionki na paskach należy przesuwac zgodnie ze zmianami na giełdzie.

Pierwsza wartość na pasku od lewej strony, to minimalna wartość akcji firmy. Oznacza to np., że w sytuacji gdy gracz wyciągnie kartę wydarzenia, dzięki której mógłby kupić akcje firmy, której pionek znajduje się na najniższej wartości, o 1 jednostkę taniej, promocja praktycznie nie działa. Jeśli w wyniku zmian giełdowych wartości akcji danej firmy powinny spaść poniżej minimalnej wartości, firma upada. Oznacza to, że jej akcje zostają wyłączone z gry, a graczom, którzy je posiadali – przepadają. Należy również zdjąć pionka z paska tej firmy, ponieważ zmiany rynkowe nie będą jej już dotyczyć.

Ostatnia wartość na pasku (pierwsza od prawej strony), to maksymalna wartość akcji firmy. Jeśli pionek dojdzie do tej wartości, firmę u szczytu dotknie kryzys. Wówczas, podczas następnego losowania zmian na rynku, punktem wyjściowym wartości akcji tej firmy będzie ich początkowa wartość (zamalowana, na środku paska), nawet jeśli do czasu losowania wartość nie utrzymają się na maksymalnym poziomie.





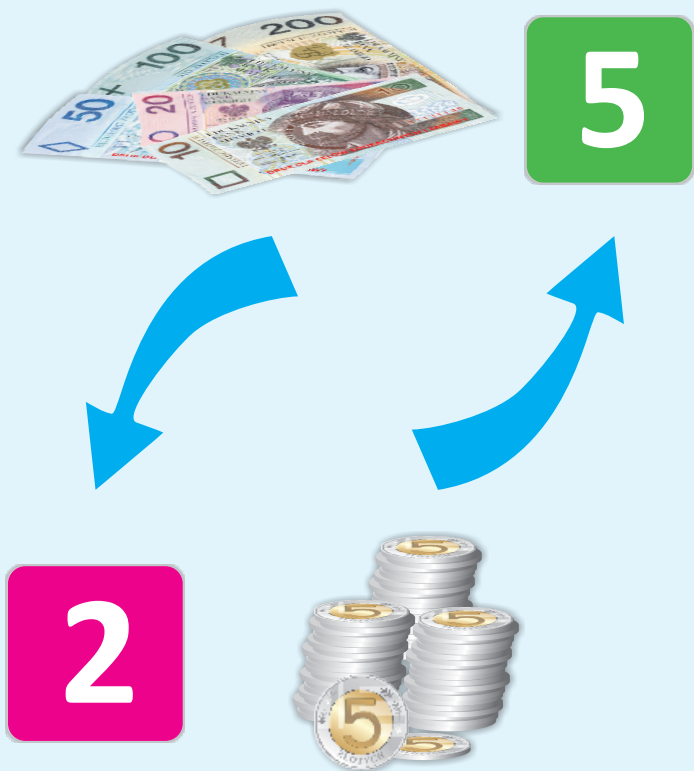
## Pakiet większościowy

Każda firma posiada w sumie 60 akcji, dlatego jeśli jeden z graczy skupi w swoich rękach ponad połowę akcji danej firmy (co najmniej 31) uzyska pakiet większościowy. Wówczas, stając się właścicielem firmy, może nadzorować jej rozwój podczas swojego czasu wolnego, w wyniku czego firma podnosi wartość swoich akcji (patrz: Czas wolny).



## Związki ekonomiczne pomiędzy graczami

Gracze mogą zamieniać i sprzedawać pomiędzy sobą akcje w dowolny sposób (niekoniecznie po aktualnej wartości), ale tylko w przypadku, gdy znajdują się na tym samym polu.



## Niewypłacalność gracza

Jeśli gracz nie ma dostatecznej sumy pieniędzy „na rękę”, aby zapłacić obowiązkowych należności, przypadkowo nabytych (np. przez wydarzenie, albo pole, na którym trzeba zapłacić; nie dotyczy jego osobistych zakupów, ponieważ są one wtedy po prostu niedostępne), dotyka go **egzekucja komornicza**. Oznacza to, że komornik pobiera należną sumę z lokaty bankowej gracza w podwójnej wartości, pokrywając tym samym koszty swojej pracy. Jeśli tu również nie znajdzie wymaganych należności, konfiskuje wszystkie akcje gracza. Jeśli ponadto gracz nie będzie posiadał żadnych akcji, **bankrutuje** i przegrywa.



## Koniec gry, zwycięstwo

Koniec gry następuje jeśli w grze pozostanie tylko 1 gracz (resztę dotknęło bankructwo). Wówczas on zostaje zwycięzcą lub gdy zostaną wybrane wszystkie karty wydarzeń. W takiej sytuacji gracz, pobierający ostatnią kartę, realizuje jej skutki, a następnie, każdy z graczy podlicza swój majątek końcowy. Na majątek końcowy składają się: pieniądze „na rękę”, oszczędności w banku i posiadane akcje, które w momencie zakończenia rozgrywki zostają spieniężone na aktualną wartość. Gracz, który uzyska najwyższy majątek końcowy zostaje zwycięzcą.

opracowanie i pomysł: Grzegorz Blachnicki

ilustracje: Dorota Szoblik

skład: STUDIO adamigo

COPYRIGHT © ADAMIGO® 2014

5 902410 006922



[www.adamigo.pl](http://www.adamigo.pl)

