INSTRUKCJA

BIZNES
PO POLSKU

STRATEGICZNA GRA PLANSZOWA



gra dla 2÷5 osób od 7 lat

Zawartość pudełka:

1) Plansza
2) Karty „Los” - 8 szt.
3) Karty „Niespodzianka” - 9 szt.
4) Karty „Dowód własności” - 23 szt.
5) Karty „Zawód” - 5 szt.
6) Karta „Poseł” - 1 szt.
7) Karta „Senator” - 1 szt.
8) Karta „Radny Rady Miasta” - 1 szt.
9) Karty „Legitymacja Partyjna” - 2 szt.
10) Karty „Zasiłek” - 5 szt.
11) Pionki - 5 szt.
12) Kostka do gry
13) Banknoty: 200 zł - 25 szt., 100 zł - 25 szt., 50 zł - 25 szt., 20zł - 25 szt., 10 zł - 25 szt.
14) Czeki: 10000 zł - 4 szt., 5000 zł - 11 szt., 1000 zł - 20 szt., 500 zł - 35 szt.
15) elementy 1-krotnego stopnia inwestycji - 40 szt.
16) elementy 5-krotnego stopnia inwestycji - 15 szt.
17) Instrukcja gry

Po rozpakowaniu należy sprawdzić zawartość z listą zawartości pudełka umieszczoną powyżej lub na tylnej stronie pudełka. W razie niezgodności prosimy o kontakt.

e-mail: alexander@alexander.com.pl

Zasady bezpiecznego użytkowania:
Ostrzeżenia:
Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.
Zestaw zawiera małe elementy - niebezpieczeństwo zakrztuszenia.
Prosimy zachować opakowanie ze względu na podane informacje.
Konieczność nadzoru przy zabawie osoby dorosłej.

Opakowanie nie jest częścią zabawki.
Stan zabawki należy regularnie kontrolować.

Wprowadzenie:

„Biznes po polsku" - to emocjonująca i zabawna gra, której scenariusz i zasady związane są ze światem finansów, obrotem kapitału, strategią inwestowania. Grając w **„Biznes po polsku"** możecie poznać smak ryzyka, odczuć satysfakcję z udanej transakcji finansowej, ale poznacie także gorycz porażki, utraty kapitału, a niekiedy klęskę całkowitego bankructwa. Oprócz wymyślania i stosowania najlepszych strategii zarządzania swoimi finansami, posługiwania się planami i wyobraźnią - losami graczy kieruje także przypadek i ślepy los. Zdarzają się (jak w realnym świecie) choroby, wypadki, urodziny, mandaty, kary i nagrody. Fabuła gry oparta jest na rodzimych - polskich przykładach małych interesów, powiązań polityki z biznesem, mozolnego dorabiania się. Uczestnicy nie poruszają się w świecie wielkich firm i koncernów.

W trakcie gry każdy z graczy stara się zdobyć posadę, dostawać regularnie pensję i dodatkowe „niespodziewane" wynagrodzenie. Wszyscy mogą też założyć własny interes, własną firmę lub sieć firm. Grający mogą robić również karierę polityczną, która może być bardzo pomocną w sukcesach finansowych. Planowanie i poszukiwanie najlepszej strategii gry w połączeniu z niespodziankami i zaskakującymi przypadkami losu sprawiają, że gra wzbudza ogromne emocje, zapewnia doskonałą rozrywkę i wesołą zabawę.



ZASADY GRY:

Przygotowanie do gry:

Gra przeznaczona jest dla 2÷5 osób. Przed rozpoczęciem gracze rozkładają planszę i wybierają swoje pionki. Karty LOSU i NIESPODZIANKI po wymieszaniu należy ułożyć w wyznaczonych miejscach na planszy. Następnie rzucając kostką ustala się rozpoczynającego grę. Ten, kto wyrzuci największą liczbę oczek zaczyna grę z pola „Start". Jeżeli gracze wyrzucą tę samą liczbę oczek, to powtarzają rzuty. Kolejność następnych graczy ustala się wg ruchu wskazówek zegara. Grający wybierają spośród siebie osobę, która będzie zarządzała BANKIEM (zob. ustęp „Bankier"). Bankier jest pełnoprawnym uczestnikiem gry. Zanim gra się rozpocznie Bankier wypłaca każdemu z graczy po 20 tys. zł. Uczestnicy poruszają się swymi pionkami po torze

planszy zgodnie z liczbą wyrzuconych kostką oczek (wyrzucenie 6 nie uprawnia do powtórnego rzutu). Pola toru, po którym się poruszają gracze, mają różne znaczenie.

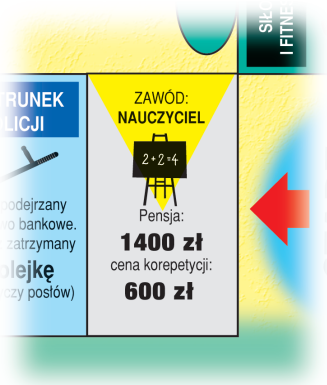
Cel gry:

Każdy z graczy stara się zdobyć jak największy majątek, a przeciwników doprowadzić do bankructwa. Jeżeli gra (za zgodą uczestników) zakończy się przed bankructwem słabszych graczy - to wygrywa ten, kto zgromadził największy kapitał.

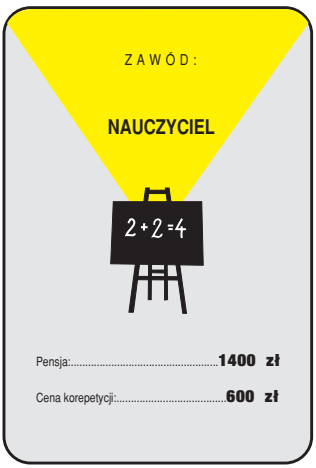
Znaczenie kart i pól na torze gry:

ZAWÓD

Na torze znajduje się 5 pól określających zawód - LEKARZ, POLICJANT, ELEKTRYK, NAUCZYCIEL, KSIĘGOWY. Gracz, który stanie np. na polu NAUCZYCIEL (rys.1) może zgłosić jego wybór. Dostaje wówczas (od prowadzącego grę) kartę z nazwą



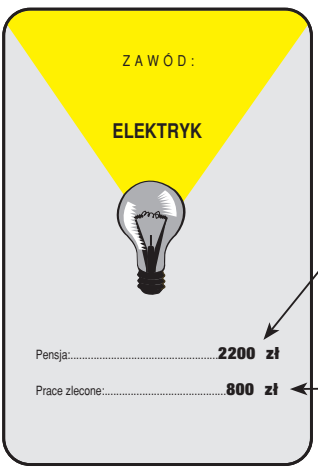
rys.1 pole NAUCZYCIEL



rys.2 karta NAUCZYCIEL

wybranego zawodu (rys.2). Od tej pory grający pobiera z BANKU pensję ilekroć w swej wędrówce po torze przejdzie przez pole wybranego zawodu. Gracz musi jednak pilnować

aby w momencie przekroczenia lub postawienia pionka na polu swego zawodu zgłosić to Bankierowi. Jeżeli kolejny zawodnik wykona ruch, a poprzednik zapomni zgłosić przejście przez pole zawodu - jego pensja przepada (aż do następnego okrążenia). Zawody są różne, także ze względu na dochód, który przynoszą. Dlatego gracz stając po raz pierwszy na polu „Zawód" nie musi go wybrać. Może próbować zdobyć lepszy - przesuwając się dalej po torze. Jest jednak wówczas ryzyko nie zdobycia żadnego zawodu przez dłuższy czas - kiedy inni mniej wybredni będą już dawno pobierać swoje pensje. Oprócz pensji każdy kto wybrał swój zawód otrzymuje należność od gracza, który stanął na polu jego zawodu. Wysokość opłaty jest napisana na określonym polu i karcie zawodu (rys.3).



pensja „elektryka"

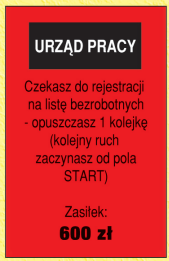
należność, którą otrzymuje „elektryk" od gracza, który stanął na polu jego zawodu

rys.3

Jeżeli gracz wybrał swój „zawód" i stanie na innym - nie zajętym przez nikogo „polu zawodu", to określoną na nim należność odprowadza do BANKU. Każdy z graczy może wybrać tylko jeden zawód.



rys.4 pole ZWOLNIENIE



rys.5 pole URZĄD PRACY

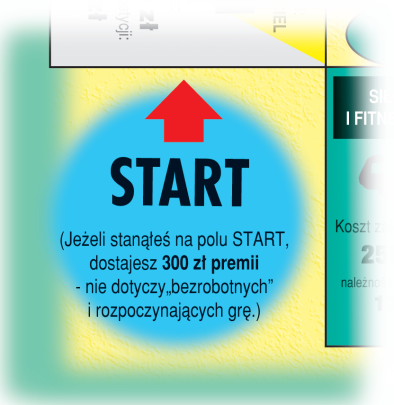
ZWOLNIENIE

Jeśli gracz stanie na polu ZWOLNIENIE (rys.4) - to traci zdobyty wcześniej zawód i przenosi swój pionek na pole URZĄD PRACY, wewnątrz planszy (rys.5). Na polu URZĄD PRACY gracz czeka 1 kolejkę. Po odczekaniu otrzymuje kartę ZASIŁEK (rys.6) i włącza się do gry zaczynając od pola START (rys.7). Jeżeli podczas okrążenia na torze gry „bezrobotny" nie znajdzie



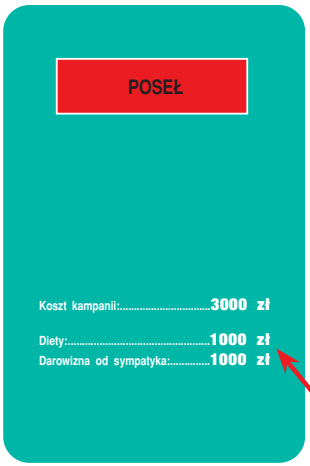
rys.6

wysokość zasiłku (podana na karcie ZASIŁEK) który otrzymuje „bezrobotny" gracz po każdorazowym przekroczeniu pola START



rys.7 pole START

ponownie pracy, to po przekroczeniu pola START otrzymuje zasiłek (zawsze po przekroczeniu pola START). Gracz musi zgłosić przekroczenie Bankierowi, nim następny gracz wykona ruch. Jeśli gracz zapomni o zgłoszeniu lub jeżeli stanie na polu STARTU, to należność przepada. Jeżeli „bezrobotny" znajdzie pracę, to przyjmując kartę ZAWÓD oddaje kartę ZASIŁEK.



rys.8 karta POSEŁ

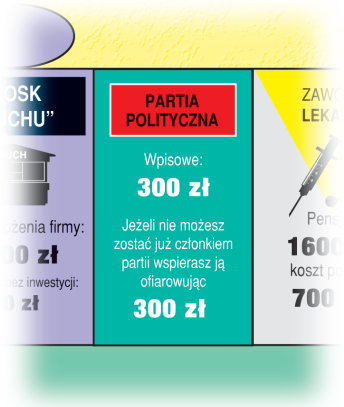


rys.9 pole POSEŁ

wysokość diety, którą otrzymuje poseł po każdorazowym przekroczeniu pola POSEŁ

POSEŁ

Jeżeli gracz stanie na polu POSEŁ (rys.9), to może przyjąć funkcję posła, ponosząc jednak koszty kampanii wyborczej i odprowadzając do BANKU 3000 zł. Po zapłaceniu należności POSEŁ otrzymuje od prowadzącego grę kartę POSŁA (rys.8), którą kładzie przed sobą. Poseł ma prawo do odbioru diet w wysokości 1000 zł po każdorazowym przekroczeniu pola POSEŁ na torze gry (gracz musi pamiętać by zgłosić to Bankierowi - tak jak po przekroczeniu pola ZAWÓD). Jeżeli na „wykupione" pole POSEŁ stanie inny gracz, to musi zapłacić właścicielowi mandatu poselskiego (niezależnie od pobieranych diet) kwotę 1000 zł darowizny jako wyraz podziwu dla jego działalności poselskiej. Poseł nie może być ukarany, czy też zatrzymany przez policję. Poseł nie może iść do więzienia.



rys.10 pole PARTIA POLITYCZNA

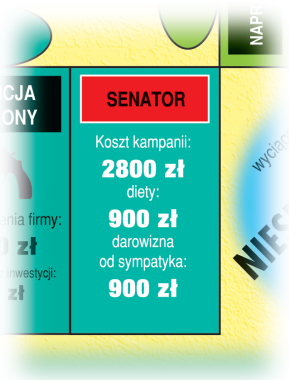


rys.11 karta LEGITYMACJA PARTYJNA

Prawo zostania POSŁEM ma tylko ten, kto wcześniej został członkiem partii (stanął na polu PARTIA POLITYCZNA (rys.10) i zapłacił wpisowe za kartę LEGITYMACJA PARTYJNA (rys.11). Karta LEGITYMACJA PARTYJNA jest w 2 egzemplarzach, chociaż Posłem może zostać tylko jeden z graczy posiadających „legitymację". Mandat poselski można jednak stracić w trakcie gry i wówczas inny posiadacz LEGITYMACJI PARTYJNEJ może zostać posłem. Inni gracze, którzy staną na polu PARTIA POLITYCZNA wspierają ją kwotą 300 zł (płacąc do BANKU). Członek partii nie płaci 300 zł do BANKU jeżeli stanie na polu PARTIA POLITYCZNA. Jeżeli któryś z graczy stanie na nie wykupionym polu POSEŁ i nie może wykupić mandatu poselskiego (ponieważ nie ma LEGITYMACJI PARTYJNEJ) musi wpłacić do BANKU 1000 zł darowizny na remont sejmu.

SENATOR i RADNY

Gracze mogą też zostać SENATOREM lub RADNYM RADY MIASTA. Te funkcje nie mają już takich przywilejów jak funkcja posła, ale po zapłaceniu kosztów kampanii wyborczych zarówno SENATOR jak i RADNY będą otrzymywać diety (po każdym okrążeniu). Jeżeli inny gracz stanie na polu SENATOR lub RADNY to musi zapłacić posiadaczowi karty SENATOR lub RADNY darowiznę, by wesprzeć ich działania dla dobra



rys.12

pole SENATOR

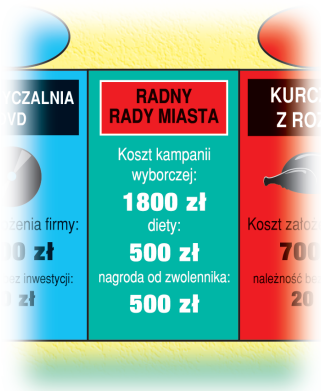


rys.13 karta SENATOR

obywateli. Gracze, którzy staną na nie wykupionym polu SENATOR (rys.12) lub RADNY (rys.15) i zrezygnują z przyjęcia funkcji SENATORA lub RADNEGO (czyli z zakupienia kart-rys.13,14), jadą dalej nic nie płacąc.



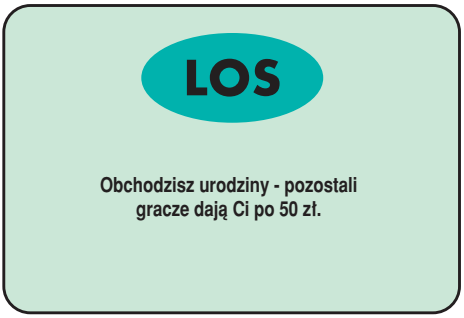
rys.14 karta RADNY...



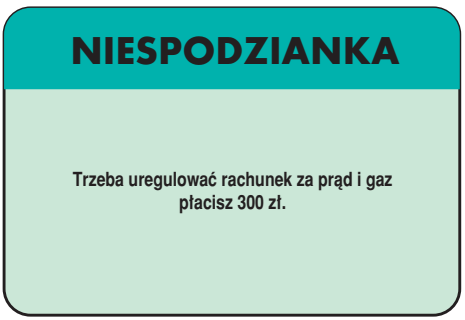
rys.15

pole RADNY...

KARTY LOS i NIESPODZIANKA:
W trakcie gry grający może stanąć na polu LOS lub NIESPODZIANKA. Należy wówczas wybrać pierwszą od góry kartę z talii LOS (rys.16) lub z talii NIESPODZIANKA (rys.17) leżących wewnątrz planszy. Są to karty określające obowiązki, prawa lub losowe przypadki, które dotyczą w tym momencie gracza. Po przeczytaniu na głos treści karty, gracz odkłada ją na spód talii i wykonuje zawarte tam polecenie.



rys.16 karta LOS

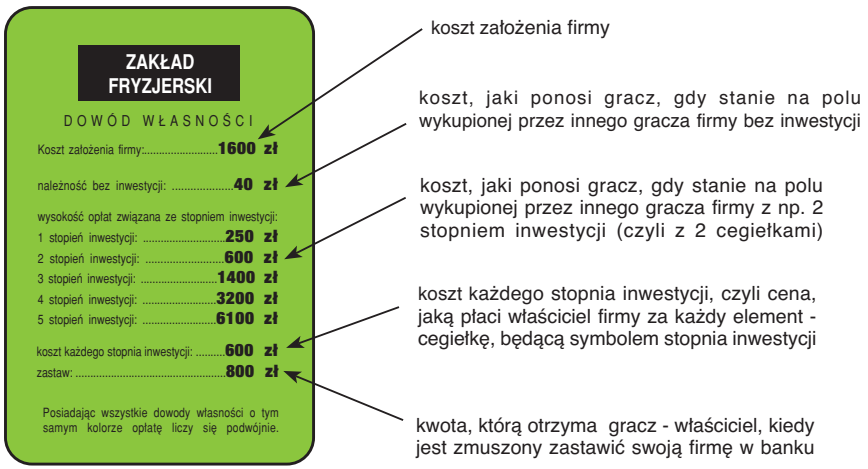


rys.17 karta NIESPODZIANKA

Są też takie karty, które zachowuje się przy sobie i wykorzystuje w odpowiednim momencie (np. U B E Z P I E C Z E N I E). Wylosowaną kartę UBEZPIECZENIE gracz może zachować do końca gry. Musi ją jednak zwrócić (do talii) jeżeli został zwolniony z pracy (przez wylosowanie karty lub zatrzymaniu się na polu ZWOLNIENIE). Jeżeli gracz wylosuje drugą kartę UBEZPIECZENIE - odkłada ją pod spód talii (jeden gracz nie może posiadać dwóch kart UBEZPIECZENIE). Karta NIESPODZIANKA o treści „Redukcja etatów...” oznacza (tak jak na polu ZWOLNIENIE) utratę pracy i konieczność udania się do URZĘDU PRACY. Następnie „bezrobotny” postępuje zgodnie z opisem dot. pola ZWOLNIENIE. Karty LOS i NIESPODZIANKA układa się w wyznaczonych miejscach na planszy. Pozostałe karty są w dyspozycji BANKU. Bankier w toku gry w zależności od rozwoju sytuacji przyjmuje lub wydaje karty graczom.

Założenie i rozwój firmy:

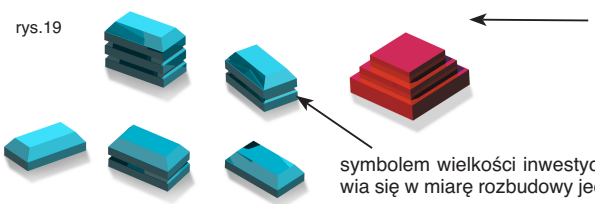
Jeśli grający stanie pionkiem na nie wykupionym wcześniej polu oznaczającym jakiś interes, firmę, przedsięwzięcie (np.: KIEŁBASKI Z ROŻNA, KIOSK RUCHU, AGENCJA OCHRONY itd.) może (nie musi) kupić firmę z danego pola. Gracz, który kupił firmę, dostaje od Bankiera kartę DOWÓD WŁASNOŚCI.



rys.18

Każda taka karta określa (rys.18):
-koszt założenia firmy - tzn. ile gracz musi zapłacić za daną firmę
-należność jaką musi zapłacić inny gracz (właścicielowi), który stanie na polu wykupionej firmy. Należność taka ma różną wysokość, w zależności od stopnia inwestowania w firmę przez jej właściciela. Im więcej zainwestuje w firmę jej właściciel, tym większe będzie osiągał zyski. Symbolem „stopnia inwestycji" jest element (cegiełka) (rys.19), który wykupuje właściciel firmy za cenę podaną również na karcie DOWÓD WŁASNOŚCI.

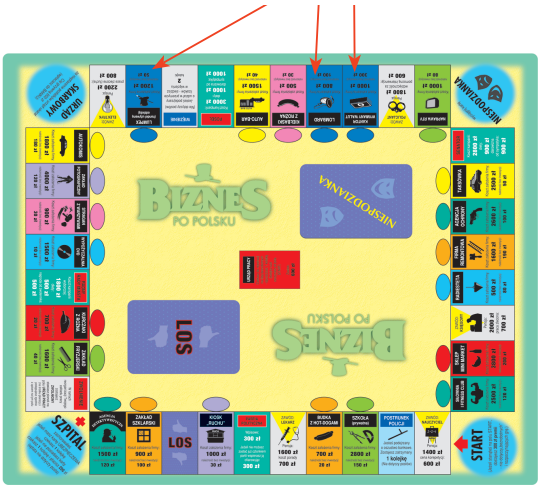
rys.19



gracz wykupując 5-ty (ostatni) element wymienia 4 zebrane wcześniej elementy (cegiełki) na 1 duży (piramidka).

symbolem wielkości inwestycji w firmie są cegiełki, które ustawia się w miarę rozbudowy jedna na drugiej, obok pola tej firmy.

właściciel wszystkich firm z grupy jednego koloru nabywa prawo do pobierania podwójnej stawki opłat od gracza, który stanie na polu jednej z tych firm. Mając „komplet" firm właściciel może również zacząć inwestycje (zakupić cegiełki), ale opłaty liczy wówczas już wg danych na karcie



rys.20

W każdą firmę można zainwestować 5 razy, wykupując za każdym razem element (cegiełkę) „stopnia inwestycji". Wykupując 5-ty element „inwestycji" gracz wymienia 4 małe elementy (cegiełki) na 1 duży (piramidka) (rys.19). Cegiełki po wymianie gracz oddaje BANKOWI. Wykupowane elementy „stopnia inwestycji" ustawia się w pionie, obok pola firmy. Pola dotyczące poszczególnych firm łączą się w grupy jednego koloru (rys.20). „Inwestycje" w firmie jej właściciel może rozpocząć jeżeli posiada wszystkie firmy z grupy tego samego koloru. Jeżeli gracz zdobędzie wszystkie firmy o tym samym kolorze, to nabywa również prawo do pobierania podwójnej stawki od gracza, który stanie na polu takiej firmy (ale bez elementów inwestycji - należność z elementami inwestycji liczy się wg cen na karcie DOWÓD WŁASNOŚCI). Właściciel grupy firm nie może jednorazowo wykupić wszystkich 5-ciu elementów dla jednej firmy. Wszystkie firmy jednej grupy kolorystycznej należy rozbudowywać równomiernie. Różnica w rozbudowie poszczególnych firm jednej grupy może wynosić jeden element. Zasada równomierności dotyczy nie tylko rozbudowy, ale i sprzedaży.

ZASTAW

Na DOWODZIE WŁASNOŚCI podana jest wartość zastawu firmy. Gracz, który nie ma pieniędzy na zapłacenie swoich zobowiązań, może sprzedać swoje dobra lub je zastawić. Aby sprzedać lub zastawić firmę musi jednak najpierw sprzedać do BANKU wszystkie elementy inwestycji (jeżeli takie miał) z danej grupy kolorystycznej (niezależnie od tego czy sprzedaje bądź zastawia jedną czy wszystkie firmy z tej grupy).

Za odsprzedane do BANKU elementy można uzyskać tylko połowę ceny. Gracz może sprzedać firmę innemu graczowi - za ceną wynikającą z umowy między graczami lub zastawić ją w BANKU. Sprzedając firmę gracz pozbawia się do niej wszelkich



gracz potrzebujący pieniędzy może swoją firmę zastawić w BANKU. Cena, jaką Bank płaci zastawiającemu podana jest na karcie firmy

tył karty DOWODU WŁASNOŚCI

rys.21

praw. Jeżeli gracz zastawia firmę w BANKU - zachowuje do niej prawa własności - tylko zastawiający ma prawo wykupić swoją firmę. Wykupując zastaw gracz musi do ceny zastawu dopłacić 10% marży BANKU. Zastawiając firmę gracz odwraca kartę DOWODU WŁASNOŚCI na drugą stronę, na której jest podana cena zastawu (rys.21). Zastawiona firma nie przynosi dochodu. Nie można pobierać należności od innych graczy, którzy znajdą się na polu zastawionej firmy. Jeżeli zastawiona firma była jedną z kompletu kolorystycznego, na pozostałych firmach tego kom-

pletu należność płaci się nadal podwójnie (cena bez elementów stopnia inwestycji). Gracze mogą sprzedawać sobie wzajemnie wykupione przez siebie firmy (ale bez „elementów inwestycji"). Cenę ustalają między sobą. Gracze mogą również wymieniać między sobą firmy (dopłacając lub nie do wymiany). Negocjacje pomiędzy graczami odbywać się mogą tylko przed ruchem jednego z nich i są jawne. Można również sprzedać firmę będącą w zastawie (za dowolną cenę). Wówczas kupujący zobowiązany jest wykupić zastawioną firmę od BANKU (cena zastawu plus 10% dla BANKU). Do transakcji między graczami lub do oddania firmy pod zastaw może dojść jedynie, gdy przypada kolej na ruch gracza chcącego przeprowadzić transakcję.

CZEKI

Wszystkie należności w trakcie gry mogą być regulowane banknotami lub czekami (rys.22). Czeki stanowią pełnoprawny środek płatniczy.



rys.22

BANK

Na początku gry BANK jest właścicielem wszystkich kart np.DOWODÓW WŁASNOŚCI, KART ZAWODU itd., (poza kartami „LOSU" i „NIESPODZIANKI"), wszystkich „elementow stopnia inwestycji" i wszystkich pieniędzy. Do BANKU płaci się wszystkie należności, z tytułu nałożonych kar, podatków, rachunków, itp.

BANK wypłaca pensje i zasiłki dla bezrobotnych. BANK nie może zbankrutować. Jeżeli zabraknie w BANKU pieniędzy i czeków BANK może emitować pieniądze w dowolnej ilości na zwykłych kartkach. Wszystkie wpłaty i wypłaty, które nie mają konkretnego adresata (gracza) przyjmuje lub wydaje BANK.

BANKIER

Bankier zarządza kapitałem BANKU - zarządza wszystkimi operacjami finansowymi, przyjmuje od graczy wpłaty z tytułu kar, podatków, podarków, grzywien itd. Bankier wypłaca graczom pensje, nagrody, premie itp. należności wynikające z toku gry. Bankier licytuje, przyjmuje i dysponuje zastawami, wydaje karty „Zawodu", „Zasiłku", „Posła", „Senatora", „Radnego" itp.

BANKRUCTWO

Gracz, którego nie stać na zapłacenie rachunków lub innych należności w stosunku do BANKU lub innego z graczy, a wartość jego długu przekracza wartość reszty majątku, zostaje ogłoszony bankrutem. Jeżeli gracz bankrutuje za dług wobec BANKU, to BANK przejmuje resztę jego majątku, a przejęte firmy wystawia na licytację (bez elementów „inwestycji" - które zawsze przechodzą na własność BANKU). Pozostawione po bankrucie firmy przejmuje ten z graczy, który zapłaci za nie najwięcej. Gdy żaden z graczy nie chce kupić firm bankruta, zostają one w BANKU. Gracze mogą wówczas je kupić tylko wtedy, jeżeli staną swym pionkiem na odpowiadającym im polu. Jeżeli gracz bankrutuje z powodu długu wobec innego z graczy, to pozostały jego majątek przejmuje wierzyciel (dług bankruta musi być wyższy od wartości jego majątku). Elementy „inwestycji" nie przechodzą na własność wierzyciela tylko wykupuje je BANK (za połowę ceny) - pieniądze za nie zwraca wierzycielowi. Wierzyciel przejmuje także prawo do wykupu zastawionych „Dowodów własności" (musi je wykupić od BANKU).

Koniec gry:

Zwycięża gracz, który doprowadził pozostałych uczestników gry do bankructwa. Gra może zostać przerwana wcześniej (za zgodą wszystkich uczestników). Zwycięża wówczas ten, kto zdobył największy majątek.

Czyszczenie i konserwacja:
Elementy plastikowe można myć w ciepłej wodzie z mydłem. Nie należy używać do czyszczenia jakichkolwiek rozpuszczalników chemicznych.

Przechowywanie:
Produkt należy przechowywać w suchym pomieszczeniu, z dala od źródeł ciepła oraz w oryginalnym opakowaniu.

Utylizacja:
Po zakończeniu użytkowania usuwać zabawkę w sposób bezpieczny i z dbałością o środowisko

Deklaracja WE:
Produkt został oznaczony symbolem CE ponieważ jest zgodny z dyrektywą bezpieczeństwa zabawek.

CE

PRODUCENT:
Z.P. „ALEXANDER"
Piotr Pundzis
80 - 209 CHWASZCZYNO
k/GDYNI, UL. TELEWIZYJNA 19
TEL./FAX 58 552 83 70,
TEL. 58 552 87 27



Symbol 0-3 oznacza, że zabawka jest nieodpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 lat.