

BIZNES NA MEDAL



JAK U
BABCI
potrawy
tradycyjne

LIŚCIE
PODANO
Tylko wege

DOMYNY
HALIARY
wiosna wiosna

Catering
Nielce
JAJO
KUCHNIA
PALEO

OWADY
MIAM
insects
restaurant

INSTRUKCJA

WPROWADZENIE

Gra **BIZNES NA MEDAL** została opracowana w celu pobudzenia zainteresowania biznesem w sektorze Małych i Średnich Przedsiębiorstw oraz rozwijania kompetencji przedsiębiorczych w sposób atrakcyjny i angażujący.

Do opracowania gry wykorzystano wiedzę naukową w zakresie przedsiębiorczości, zarządzania i ekonomii, a także doświadczenia praktyczne. Realistyczne i symulacyjne elementy są wkomponowane w sposób rozgrywki, planszę, karty, kafle i żetony. Treści edukacyjne zostały wprowadzone w sposób uproszczony, dostosowany do możliwości percepcyjnych dzieci i młodzieży.

Rozpoczęcie gry nie wymaga żadnej specjalistycznej wiedzy. Gracze przyswajają treści edukacyjne już w trakcie nauki zasad gry. Następnie, podczas rozgrywki, wiedza ta staje się bardziej uświadomiona, bo jest stosowna w kontekście małej firmy gastronomicznej.

Wielokrotne granie w **BIZNES NA MEDAL** ułatwia przyswojenie sobie ważnych pojęć dotyczących biznesu, a także kształtuje postawy i zachowania graczy m.in. w zakresie aktywnego planowania i podejmowania decyzji, znaczenia sprzedaży dla utrzymania płynności finansowej i rozwoju firmy, wyszukania okazji rynkowych, zarządzania ryzykiem, reklamy.

Życzymy Graczom dobrej zabawy, rozwoju zainteresowań przedsiębiorczością oraz owocnego nabywania wiedzy i umiejętności biznesowych.



BIZNES NA MEDAL realizuje misję „edukacja przez zabawę”. Wprowadza graczy w świat biznesu w sektorze MSP i rozwija przedsiębiorczość oferując dwa warianty rozgrywki:

- **ZAWODOWIEC** – wariant łatwiejszy, wprowadzający graczy w uproszczoną symulację, w której poznają wyzwania w zarządzaniu małą firmą, łączący dobrą zabawę z nauką.
- **MISTRZ** – wariant trudniejszy, w którym gracze, przy dobrej zabawie, doskonalą swoje umiejętności biznesowe w bardziej realistycznej symulacji.



ELEMENTY GRY

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA

- plansza
- 17 kart otoczenia
- 8 kart popytu
- 7 kart zleceń
- 5 kart cen zasobów
- 5 kart kredytu obrotowego
- 10 kart kredytu inwestycyjnego
- 5 kart-ściąg
- 15 dużych kafli z restauracją
- 5 małych kafli ze sprzedażą internetową
- 11 żetonów ubezpieczenia
- 10 żetonów wspólnika
- 15 żetonów szans sukcesu
- 20 żetonów zasięgu ruchu
- 5 żetonów jakości premium
- 11 pionków
- banknoty o nominałach 1, 5, 10, 20, 50, 100, 200
- znaczniki (44 szare, 12 żółtych, 10 białych)
- instrukcja
- kostka

VIDEO INSTRUKCJA



OPIS ELEMENTÓW GRY

PLANSZA



Po planszy gracze poruszają się pionkami. Na planszy gracze kładą znaczniki produktów/zasobów, kafle restauracji i sprzedaży internetowej oraz karty: otoczenia, cen zasobów, popytu oraz zleceń.

ZNACZNIKI ZASOBÓW/PRODUKTÓW

Symbolizują zasoby, które są potrzebne do wytworzenia produktów. Po wytworzeniu, te same znaczniki symbolizują produkty. Znaczniki białe oznaczają pierogi, znaczniki szare oznaczają zasoby/produkty zwykłych restauracji, znaczniki żółte oznaczają zasoby/produkty restauracji premium.



KAFLE RESTAURACJI I SPRZEDAŻY INTERNETOWEJ



Kafle oznaczają, że gracz prowadzi sprzedaż w restauracji i w Internecie.

ŻETONY ROZWOJU FIRMY



Żetony pokazują aktualny poziom rozwoju firmy. Gracze, poruszając się pionkiem po polach rozwoju firmy na planszy, mogą rozwijać firmę w wybranych obszarach – ścieżkach rozwoju i wymieniać żetony na wyższe.

ZNACZNIKI REKLAMY

Służą do oznaczania poniesionych kosztów reklamy, która wpływa na minimalny popyt, niezależny od kart popytu.



KARTY OTOCZENIA

Opisują ogólne warunki prowadzenia firmy.
Karty te wpływają na graczy.

awers

rewers



PIONKI GRACZY

Pionki, którymi gracze poruszają się po planszy, są dopasowane do kolorów firm na planszy oraz do kolorów kafli restauracji i sprzedaży internetowej.



PIONEK LICZNIKA RUND

Służy do odmierzania na kolejnych rund. Kładziemy go na planszy, na polach licznika rund.



KOSTKA

Służy do określania sukcesu lub porażki w niektórych momentach gry m.in. podczas okazijnego zakupu zasobów, pozyskiwania zleceń, zagrania kartą **GIEŁDA**.

KARTY CEN ZASOBÓW

Określają ceny, w jakich gracze mogą nabyć jednostki zasobów danego rodzaju.



KARTY POPYTU

Wskazują, ile jednostek produktów danego rodzaju gracz może sprzedać podczas jednej rundy.



KARTY ZLECEŃ

Dają graczom możliwość realizacji dodatkowych zamówień, poza sprzedażą w restauracjach i w Internecie.



KARTY KREDYTÓW

Dają graczom możliwość pozyskania kredytów obrotowych i inwestycyjnych na rozwój firmy.



PRZYGOTOWANIE GRY

Każdy z graczy otrzymuje:

- 1 żeton szans sukcesu z najniższą wartością,
- 1 żeton zasięgu ruchu z najniższą wartością,
- 1 pionek,
- 1 znacznik reklamy,
- 3 kafle z restauracją w kolorze pionka,
- 1 kafel ze sprzedażą internetową w kolorze pionka,
- Gotówkę 150 (Zawodowiec) lub 30 (Mistrz).

Rozłóż planszę. Pionki graczy należy ustawić na polu **START**,



a pionek licznika rund w pozycji **RUNDA 1**, odpowiednio do wariantu gry (Zawodowiec – **6 RUND** lub Mistrz – **4 RUNDY**). Znaczniki reklamy należy ustawić na planszy, na polu **KOSZT** znajdującym się w strefie reklamy każdej z firm.

Karty: **OTOCZENIA, CEN ZASOBÓW, POPYTU** oraz **ZLECEŃ** potasuj i ułóż w stosach na odpowiednich polach planszy oznaczonych „następna karta”, awersem do góry. Pierwsze karty ze stosów przełóż na pola kart aktywnych.

WYBÓR BANKIERA

Wybrana osoba będzie obsługiwała bank. Bankier pobiera i wydaje pieniądze, wykonuje rzuty kostką dla kart otoczenia, wydaje i przyjmuje znaczniki oraz prowadzi licznik rund. Bankier bierze udział w rozgrywce, ale musi trzymać swoje finanse i znaczniki osobno. Bankier rozpoczyna grę.

STRATEGIE W GRZE

Podczas rozgrywki masz do wyboru kilka możliwości zarabiania pieniędzy. Pamiętaj, że przychody twojej firmy muszą być większe niż koszty. Żeby utrzymać swoją firmę, musisz wybrać co najmniej jedną z poniższych form działalności:

- wytwarzanie i sprzedawanie pierogów (nie trzeba mieć restauracji),
- prowadzenie zwykłej restauracji,
- prowadzenie restauracji premium (wymaga rozwoju technologii),
- prowadzenie sieci restauracji,
- realizacja zleceń (niektóre wymagają restauracji).

Ponadto masz do wyboru wiele innych działań, dzięki którym możesz m.in:

- powiększać swoje przychody,
- zmniejszać swoje koszty,
- inwestować w rozwój firmy,
- ograniczać zyski innych graczy.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra dzieli się na rundy, które odmierza licznik rund. W wariantcie Zawodowiec cykl trwa 6 rund, a w wariantcie Mistrz 4 rundy. W rundzie gracze zagrywają po kolei, jednym lub dwoma pionkami.

CEL GRY

Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza zbuduje sieć restauracji obejmującą restaurację premium w dzielnicy 1 oraz restaurację zwykłą w dzielnicach 2 i 3, lub – jeśli upłynie ustalony czas gry – osoba, której sieć okaże się najbardziej dochodowa (zgodnie z punktacją w tabeli na końcu instrukcji).



OGÓLNY SCHEMAT GRY

- 1** Licznik rund –bankier ustawia pionek, aby wskazywał rundę, która się zaczyna.
- 2** Runda – pierwszy gracz decyduje co zrobić, każdym pionkiem wykonuje ruch i akcję. Kiedy wszyscy gracze skończą swoje ruchy i akcje, zaczyna się kolejna runda.
- 3** W połowie każdego cyklu rund (po 2. lub 3. rundzie) bankier ustawia pionek na polu pomiędzy rundami i zagrywa jedną aktywną kartę otoczenia, która ma zastosowanie do wszystkich graczy. Następnie licznik rund odmierza kolejne rundy, a gracze wykonują ruchy i akcje swoimi pionkami.
- 4** Na koniec cyklu, pionek ustawiany jest na ostatnim polu licznika rund. Gracze po kolei wykonują instrukcję kończącą cykl: (1) strata 1 jednostki produktu, o ile posiadają niesprzedane jednostki produktów, (2) opłacenie wszystkich kosztów stałych, (3) wyzerowanie reklamy, (4) zmiana kart.

Na początku nowego cyklu rund bankier ponownie kładzie pionek w miejscu **1 runda** i schemat się powtarza. Rozgrywka trwa do osiągnięcia celu gry.

PODSTAWOWA SEKWENCJA RUCHÓW I AKCJI

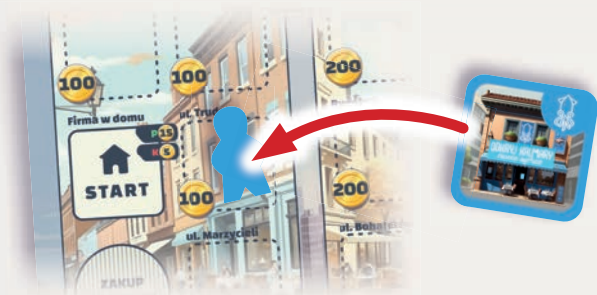
Podczas rozgrywki możesz wykonać jedną akcję dla jednego pionka, zawsze po ruchu pionkiem. Najważniejsze akcje zawsze układają się w logiczną sekwencję: (1) zakup zasobów, (2) wytworzenie produktów, (3) sprzedaż produktów, ale to gracze decydują, w której rundzie próbują je wykonać i jakie jeszcze inne akcje wykonują.

Część akcji wymaga postawienia pionka na odpowiednim polu. Dotyczy to akcji: otwarcie restauracji, zakup zasobów, wytworzenie produktów, sprzedaż produktów, rozwój firmy, zlecenie. Pozostałe akcje, takie jak: otwarcie/zamknięcie sprzedaży internetowej, wykupienie reklamy, zakup ubezpieczenia, przejście restauracji na jakość premium – nie wymagają postawienia pionka na określonym polu.

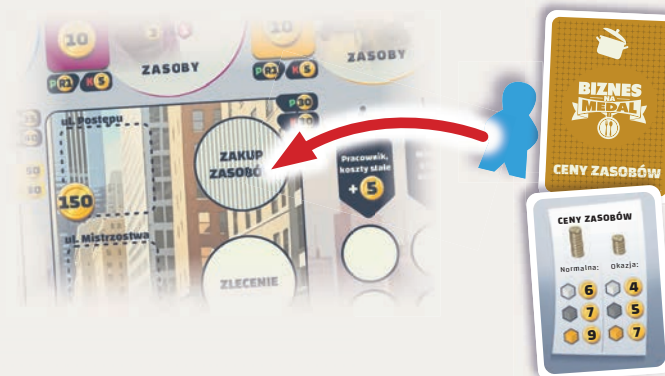
PRZYKŁAD RUCHÓW I AKCJI PODCZAS PIERWSZEJ GRY

Podczas nauki zasad gry gracze powinni rozpocząć od wykonania akcji wskazanych poniżej.

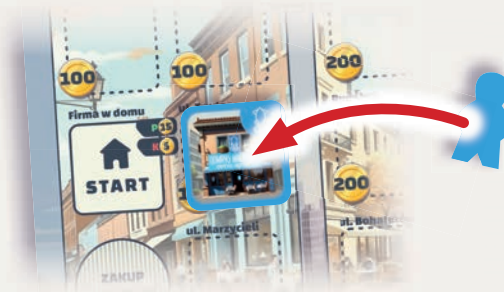
RUNDA 1. Otwarcie restauracji – stań pionkiem na wolnym polu w mieście, zapłać do banku kwotę podaną na planszy i połów swój kafel z restauracją na planszy.



RUNDA 2. Zakup zasobów – stań pionkiem na polu **ZAKUP ZASOBÓW**, zapłać do banku kwotę podaną na **KARCIE CENY ZASOBÓW**; pobierz z banku trzy znaczki i połów w strefie firmy na napisie **ZASOBY**.



RUNDA 3. Wytworzenie produktów – stań pionkiem na polu z własną restauracją i wytwórz produkty z zasobów, przesuważając znaczki z pola **ZASOBY** na pole **PRODUKTY**; koszt wytworzenia 1 jednostki wynosi **3**.



PO RUNDZIE 3. Zagraj aktywną kartę otoczenia.

RUNDA 4. Sprzedaż produktów – stań pionkiem na polu z własną restauracją; oddaj do banku tyle jednostek produktów ile wskazuje karta popytu i pobierz należną kwotę przychodów; wielkości przychodów są podane na planszy dla każdej dzielnicy i oznaczone literą **P**.



RUNDA 5. Zostań pionkiem w restauracji i sprzedaj pozostałe jednostki produktów.

RUNDA 6. Idź na pole zakup zasobów i kup jednostki zasobów.

PO RUNDZIE 6. Wykonaj instrukcję:

1. strata 1 jednostki produktu, o ile gracz posiada niesprzedane jednostki produktów
2. opłacenie wszystkich kosztów stałych, oznaczonych literką **K** przy dzielnicach i Internecie
3. wyzerowanie reklamy, o ile gracze wykupili wcześniej reklamę
4. zmiana kart – przenieś po jednej karcie z góry każdego stosu na pole karta aktywna

Koniec pierwszego cyklu rund. Kontynuuj grę w kolejnych cyklach, wykonując również inne akcje, aby opanować zasady gry.



ZASADY OGÓLNE

LIMIT RESTAURACJI NA DZIELNICĘ

W jednej dzielnicy możesz otworzyć tylko jedną restaurację.

LIMIT MAGAZYNOWANIA ZASOBÓW I PRODUKTÓW

Na każdą restaurację możesz posiadać maksymalnie 4 jednostki-znaczniki: zasobów, produktów lub mieszane. Internetowa sprzedaż nie zwiększa limitu posiadania jednostek. Dodatkowo możesz posiadać 1 jednostkę pierogów niezależnie od liczby posiadanych restauracji.

OGRANICZENIE WYTWARZANIA I SPRZEDAŻY

W trakcie jednej rundy danym pionkiem można wytworzyć lub sprzedać wyłącznie jeden typ produktu: pierogi, produkty zwykłe albo produkty premium.

Przykład: mając dwa pionki możesz jednym wytworzyć produkty zwykłe, a drugim pierogi.

CENY ZASOBÓW (KARTA)

Aktualne ceny zakupu zasobów określa aktywna karta cen zasobów. Jednostki zasobów możesz kupić po cenie normalnej albo okazyjnej.

POPYT (KARTA)

Karta popytu wskazuje maksymalną liczbę jednostek produktu danego rodzaju, które gracz może sprzedać podczas jednej rundy w jednej restauracji, w sprzedaży internetowej lub w domu (pierogi). Karta obowiązuje wszystkich graczy.

OTOCZENIE (KARTA)

Kiedy licznik rund wskaże **zagraj kartę otoczenia** bankier lub dowolny gracz odczytuje na głos aktywną kartę otoczenia, po prawej stronie stosu. Treść karty otoczenia ma zastosowanie do wszystkich graczy.

Kartę otoczenia związaną z cenami prądu kładziemy po lewej stronie stosu. Obowiązuje ona tak długo, aż nie zostanie zastąpiona przez inną kartę z cenami prądu.

ZMIANA KART

Kiedy licznik rund wskaże koniec cyklu i następuje zmiana kart, gracze przenoszą pierwsze karty z każdego stosu następną kartą na stos aktywną kartą. W ten sposób zmieniają się ceny zasobów, popyt, zlecenie oraz warunki otoczenia. Po wykończeniu stosu, karty należy przetasować i ułożyć ponownie.

Jeżeli podczas zmiany kart otoczenia pojawi się karta cen prądu, należy ją położyć po lewej stronie stosu i następną kartę otoczenia po prawej stronie. Jeżeli kolejna karta otoczenia też dotyczy cen prądu przekładamy ją na spód stosu środkowego.

PRZYCHODY

Z jednej jednostki produktu gracz uzyskuje przychody oznaczone literą **P**, podane na planszy dla każdej dzielnicy. W przypadku pierogów przychody są podane na polu Firma w domu. W przypadku sprzedaży internetowej przychody (oznaczone **R1**) są liczone według przychodów wybranej restauracji zwykłej, będącej w posiadaniu gracza.

KOSZTY STAŁE

Na koniec cyklu rund każdy z graczy oblicza koszty stałe i płaci je do banku. Na koszty stałe składają się koszty restauracji i koszty sprzedaży internetowej, podane na planszy i oznaczone literą **K**, a także dodatkowe koszty pracownika (drugi pionek). Jeżeli gracz nie posiada żadnej restauracji ponosi koszty stałe firmy w domu.

KOSZTY WYTWORZENIA

Wytworzenie produktów z zasobów wymaga poniesienia kosztów wytworzenia **3** za jednostkę, niezależnie od rodzaju produktu (pierogi, zwykłe, premium).

PROMOCJE

Jeżeli choć jeden z graczy ma wykupioną reklamę, pozostali porównują swój poziom reklamy z najwyższym poziomem reklamy na planszy.

Jeżeli są różnice, wtedy osoby z zerowym lub niższym poziomem reklamy, muszą zrobić promocję, aby sprzedać swoje produkty. Promocja dotyczy tylko restauracji zwykłych i premium, nie obejmuje pierogów.

Robiąc promocję, gracz odejmuje od łącznej kwoty swoich przychodów 5, za każdy poziom różnicy w reklamie.

Przykład! Gracz A ma reklamę na poziomie 3, a gracz B na poziomie 1. Różnica wynosi 2, więc gracz B uzyskuje przychody mniejsze o 10.

RUCH PIONKIEM

Pionkiem poruszasz się po polach w mieście oraz po polach rozwoju firmy. Podczas jednej rundy jeden pionek może wykonać jeden ruch. Zasięg ruchu określa żeton.



PO POLACH MIASTA

Na polach miasta możesz stać w miejscu albo wykonać ruch zwykły lub ruch specjalny.

Ruch zwykły – poruszając się pionkiem po mieście możesz iść w dowolnym kierunku (górze, dół, w bok, na skos), po polach wolnych (z ulicami miasta), z własnymi restauracjami lub po polach funkcyjnych (zakup zasobów, dom, zlecenie). Nie wolno przechodzić przez pole z restauracją innego gracza ani stanąć na takim polu.

Zamiast ruchu zwykłego możesz użyć ruchu specjalnego – przenosisz pionek w dowolne dozwolone miejsce w mieście, koszt ruchu wynosi **3**. Ruchu specjalnego nie można używać na polach rozwoju firmy.

Jeżeli gracz otworzy restaurację na wolnym polu, na którym stoi pionek innego gracza, wtedy właściciel pionka przenosi go na wybrane przez siebie pole (bez akcji i dodatkowych kosztów).

PO POLACH ROZWOJU FIRMY

Po polach rozwoju firmy poruszasz się zawsze w górę, zależnie od swojego zasięgu ruchu. Ruch po polach rozwoju firmy jest jednocześnie akcją. Kiedy pionek stanie na ostatnim polu „z instrukcją”, gracz rozwija firmę.

Gracz nie może mieć dwóch pionków na jednej ścieżce rozwoju firmy.

AKCJE

PRZENIESIENIE PIONKA MIĘDZY MIASTEM A ROZWOJEM FIRMY

Przeniesienie pionka między miastem a rozwojem firmy nie jest traktowane jako ruch ani jako akcja. Pionek przeniesiony do miasta stawiamy zawsze na polu z domem i dopiero wykonujemy ruch. Pionek przeniesiony na rozwój firmy stawiamy zawsze na polu rozwój firmy i następnie wykonujemy ruch.

OTWORZENIE RESTAURACJI

Stojąc pionkiem na wolnym polu w mieście możesz wynająć tam lokal i otworzyć w nim swoją restaurację. Do banku płacisz od razu koszt *inwestycji na start* zapisany na planszy. Jeżeli nie masz odpowiedniej gotówki możesz wziąć kredyt lub wcześniej pozyskać wspólnika (pole rozwoju firmy). Na zajmowanym polu kładziesz kafel z restauracją swojej firmy.

ZAKUP ZASOBÓW

Stojąc na polu **ZAKUP ZASOBÓW** możesz kupić jednostki zasobów potrzebne do wytworzenia produktów po cenie normalnej (wyższej) albo rzucić kostką w celu szukania okazji (cena niższa). Żeton wiedzy każdego gracza określa jaki wynik rzutu kostką daje wynik pozytywny. Jeżeli wypadnie **TAK** kupujesz po cenie okazyjnej, a jeżeli wypadnie **NIE**, nie dokonujesz transakcji i tracisz kolejkę. Aktualne ceny pokazuje karta cen zasobów.

Jeden znacznik to jedna jednostka zasobów. Znaczniki zakupionych zasobów połóż w strefie swojej firmy na planszy, w miejscu oznaczonym **ZASOBY**. Możesz kupić dowolną ilość zasobów, ale musisz przestrzegać limitu magazynowania jednostek.



WYTWORZENIE PRODUKTÓW Z ZASOBÓW

Jeżeli staniesz na polu ze swoją restauracją i posiadasz jednostki zasobów, zakupione w poprzednich rundach, możesz wytworzyć z nich jednostki produktu. Płacisz do banku **3** za wytworzenie każdej jednostki i przenosisz odpowiednią ilość znaczników z pola **ZASOBY** na pole **PRODUKTY**. Dla produkcji pierogów funkcją pola z restauracją pełni pole z domem. Możesz wytworzyć dowolną ilość produktów z posiadanych jednostek zasobów, ale w ramach limitu posiadanych jednostek oraz pamiętając, że nowo zakupione zasoby możesz wykorzystać dopiero w kolejnej rundzie.

SPRZEDAŻ PRODUKTÓW

Jeżeli staniesz na polu z własną restauracją i posiadasz jednostki produktu, możesz je sprzedać. Z jednej jednostki produktu uzyskujesz przychód podany na planszy (oznaczenie **P**). Podczas jednej kolejki możesz sprzedać maksymalnie tyle jednostek produktów, ile wskazuje karta popytu, odpowiednio do liczby posiadanych restauracji i sprzedaży internetowej. Nie ma obowiązku sprzedaży. Dla sprzedaży pierogów funkcją pola z restauracją pełni pole z domem.

ZLECENIE

Stojąc pionkiem na polu **ZLECENIE** możesz podjąć próbę zdobycia zlecenia wskazanego na aktywnej karcie zlecenia. Rzucasz kostką, a uzyskany wynik porównujesz ze swoim żetonem szansy sukcesu. Jeżeli uda ci się uzyskać zlecenie, pobierasz kartę zlecenia. Musisz je zrealizować w kolejnej rundzie. Jeżeli nie zrealizujesz zlecenia, płacisz karę **5** a zlecenie przepada. Realizując zlecenie otrzymujesz pieniądze z banku, a kartę zlecenia odkładasz na spód stosu kart aktywnych. Realizacja zlecenia nie jest akcją.

Po pobraniu karty zlecenia należy od razu dać nową aktywną kartę zlecenia. Gracz może mieć tylko jedną kartę zlecenia.

REKLAMA

Jeżeli zapłacisz koszt reklamy podany na planszy, uzyskujesz minimalny gwarantowany popyt na swoje produkty w restauracjach. Wielkość minimalnego popytu dotyczy łącznie wszystkich restauracji jednego typu (zwykłe lub premium). Wykupując reklamę przenosisz znacznik reklamy o jeden, na pole z kwotą, którą zapłaciłeś. Reklamę trzeba kupować po kolei, nie można przeskoczyć pola.

W przypadku wskazania popytu zarówno przez reklamę jak i kartę popytu, pod uwagę bierzemy korzystniejszy wariant.

OTWIERANIE I ZAMYKANIE SPRZEDAŻY INTERNETOWEJ

Sprzedaż internetowa pozwala zwiększyć sprzedaż produktów zwykłych w restauracjach. Sprzedaż internetową możesz uruchomić odpłacając do banku koszt inwestycji, wskazany na planszy. W wyznaczonym miejscu na planszy kładziesz kafelk ze sprzedażą internetową. Możesz także zamknąć sprzedaż internetową, aby nie ponosić kosztów. Ponowne uruchomienie wymaga ponownego opłacenia kosztów inwestycji.

ROZWÓJ FIRMY – TECHNOLOGIA

Jeżeli rozwijasz firmę i ukończysz ścieżkę **TECHNOLOGII** uzyskujesz stopień w rozwoju jakości produktu. Płacisz **10** i otrzymujesz żółty znacznik premium.

ROZWÓJ FIRMY – PRZEJŚCIE Z RESTAURACJI ZWYKŁEJ NA PREMIUM

Mając restaurację w pierwszej dzielnicy oraz 3 znaczniki rozwoju jakości produktu, możesz wymienić te znaczniki na żeton jakości premium. Od tego momentu restauracja zwykła zamienia się w restaurację premium. Dla restauracji premium gracz operuje żółtymi znacznikami zasobów i produktów. Zmianie ulegają przychody i koszty stałe restauracji (oznaczone na planszy), a także ceny zasobów i popyt (oznaczone na kartach).

ROZWÓJ FIRMY – PRACOWNIK

Jeżeli rozwijasz firmę i ukończysz ścieżkę **PRACOWNIK** uzyskujesz drugiego pionka. Drugi pionek zwiększa koszty stałe firmy o **5**.

ROZWÓJ FIRMY – WIEDZA

Jeżeli rozwijasz firmę i ukończysz ścieżkę **WIEDZA** uzyskujesz kolejny żeton, który zwiększa twoje szanse sukcesu podczas: zakupu zasobów w cenie okazyjnej, pozyskiwania zlecenia, gry na giełdzie (karta otoczenia).

ROZWÓJ FIRMY – KONTAKTY

Jeżeli rozwijasz firmę i ukończysz ścieżkę **KONTAKTY** uzyskujesz kolejny żeton, który zwiększa maksymalny zasięg ruchu pionka.

ROZWÓJ FIRMY – WSPÓLNIK

Jeżeli rozwijasz firmę ukończysz ścieżkę **WSPÓLNIK** uzyskujesz żeton wspólnika. Razem z żetonem otrzymujesz **50**, w zamian za co nowy wspólnik otrzymuje 10% udziałów w firmie. Na koniec gry wartość udziałów wspólników może wpływać na wynik gry.

UBEZPIECZENIE

Możesz wykupić ubezpieczenie od powodzi oraz ataku chuligana, osobno dla każdej restauracji, po cenie podanej na żetonie. Jeśli masz kilka restauracji, żeton należy położyć na tej, którą ubezpieczasz.

Żetony zachowujesz do momentu ich wykorzystania, wtedy odkładasz je do banku. Ubezpieczenie możesz wykupić ponownie.

DZIAŁANIA POMOCNICZE, KTÓRE NIE SĄ AKCJAMI

KREDYT INWESTYCYJNY (KARTA)

Kredyt inwestycyjny możesz wziąć tylko na pokrycie całości lub części kosztów otworzenia restauracji (*inwestycji na start*). Wielkość kredytu nie może przekraczać wielkości inwestycji. Maksymalna suma kredytów inwestycyjnych dla 1 gracza wynosi **150**. Kredyt z odsetkami możesz spłacić w dowolnym momencie, w całości lub w części.

KREDYT OBROTOWY (KARTA)

Możesz wziąć jeden kredyt obrotowy na dowolny cel. Pobierasz gotówkę i kartę kredytu, którą trzymasz do momentu spłaty. Kredyt musisz spłacić natychmiast jak tylko będziesz dysponować gotówką. Jeżeli zapomnisz, płacisz większe odsetki.

ZAWIESZENIE RESTAURACJI

Możesz zawiesić restaurację i ponownie ją otworzyć. Zawieszasz restaurację odwracając kafel restauracji. Jeżeli w cyklu rund restauracja była cały czas zawieszona, płacisz połowę kosztów stałych restauracji.

Zawieszona restauracja nie zwiększa limitu magazynowania jednostek zasobów/produktów, a także nie liczy się do punktacji końcowej. Zawieszenie i przywrócenie restauracji nie powoduje dodatkowych kosztów.

Jeżeli gracz zawiesza restaurację, w której ma zasoby/produkty, musi je sprzedać do banku – zasoby po **1**, a produkty po **2** za jednostkę.

KONIEC GRY

BANKRUCTWO

Jeżeli gracz jest niewypłacalny może wziąć kredyt obrotowy, aby spłacić zobowiązania.

Jeżeli gracz ma już kredyt obrotowy i pomimo tego jest niewypłacalny, może ratować firmę i sprzedać posiadane zasoby po **1**, a produkty po **2** za jednostkę, niezależnie od ich jakości (pierogi, zwykłe, premium).

Jeżeli gracz jest niewypłacalny pomimo ratowania firmy, bankrutuje i kończy grę. Majątek firmy trafia do banku, a z planszy ściąga się kafle restauracji.

WYGRANA

Grę wygrywa osoba, która jako pierwsza zbuduje sieć restauracji obejmującą restaurację premium w dzielnicy 1 oraz restauracje zwykłe w dzielnicach 2 i 3, lub – jeśli upłynie ustalony czas gry – osoba, której sieć okaże się najbardziej dochodowa (zgodnie z punktacją w tabeli).

W przypadku remisu decyduje najmniejszy kredyt inwestycyjny, a w dalszej kolejności – gotówka w kasie.

SIEĆ RESTAURACJI	BEZ WSPÓLNIKA	1 WSPÓLNIK	2 WSPÓLNIKÓW
P+D2+D3	158	142	126
P+D2	128	115	102
D1+D2+D3	120	108	96
P+D3	118	106	94
D1+D2	90	81	72
P	88	79	70
D1+D3	80	72	64
D2+D3	70	63	56
D1	50	45	40
D2	40	36	32
D3	30	27	24

D1/2/3 = restauracja w dzielnicy 1, 2 lub 3

P = restauracja premium



UNIWERSYTET
JAGIELLOŃSKI
W KRAKOWIE



2-5



14+



45+

Autor: **Mateusz Lewandowski**

Ilustracje: **Roman Kucharski ArtSun**

Opracowanie graficzne: **Maciej Czaplicki ArtSun**

Skład i druk: **Maciej Czaplicki ArtSun**