



PRAVIDLA HRY

Úvodem...

Před začátkem hry zvolte hráče, který bude bankéřem. Každý hráč vlastní dvě figurky stejné barvy. Ty představují dva samostatné jedince (např. sourozence). Každá figurka musí v první fázi hry absolvovat školní docházku, která je představována vnějším okruhem. Po ukončení každého stupně vzdělání má každá z figurek právo vstoupit na trh práce (nastoupit do zaměstnání nebo podnikat). Každý hráč musí mít jednoho zaměstnance a jednoho podnikatele. Zaměstnanec získává peníze prostřednictvím mzdy, podnikatel uzavírá obchody s ostatními podnikateli na trhu či získává státní zakázky. Zaměstnanec a podnikatel si mezi sebou nemohou půjčovat peníze, hraje každý za sebe. Před začátkem hry každý z hráčů hodí jednou kostkou, hráč s nejvyšším číslem začíná. Poté se pokračuje po směru hodinových ručiček.

Hra obsahuje: 1 herní plán, 3 hrací kostky, 16 hracích figurek, 120 hracích karet, 1 pravidla hry, 5 žetonů státní zakázka, 200 bankovek, 1 přesýpací hodiny

Doba hry a vítězství ve hře

Hra je omezena buď časem (v takovém případě vyhrává hráč, jehož figurka má po uplynutí smlouvaného času nejvíce peněz, přičemž jmění zaměstnance a podnikatele se nesčítají), nebo bohatstvím (v takovém případě vyhrává hráč, jehož jedna z figurek první dosáhne smlouvané částky). Hra končí po uplynutí smlouvaného času či dosažením smlouvané částky.

1. fáze hry – Školní docházka

Cílem této fáze je získat pro své figurky vzdělání (základní, středoškolské či vysokoškolské). Podle dosaženého vzdělání figurky platí následující pravidla pro další fázi hry:

- pokud figurka vystuduje VŠ, ponechává si pro druhou fázi hry 3 kostky na házení;
- pokud figurka vystuduje SŠ, ponechává si pro druhou fázi hry 2 kostky na házení;
- pokud figurka vystuduje ZŠ, ponechává si pro druhou fázi hry 1 kostku na házení.

TIP: Pokud hrajete hru poprvé a chcete vítěze určit podle bohatství, doporučujeme stanovit hranici do 500 000 peněz.

TIP: Pro urychlení 1. fáze hry si můžete stanovit počet kol pro studium. Například že lze studovat pouze dvě hrací kola, pak musí všechny figurky vstoupit na trh práce. Pokud hráč během těchto kol nezíská žádné vzdělání, je mu automaticky udělena ZŠ a odchází na trh práce.

Každý hráč položí obě své figurky na stejné libovolné modré pole. Tato modrá pole mají význam pouze pro start hry, pokud na ně později figurka stoupne, nic se nestane. Figurky se pohybují po hracím poli ve směru hodinových ručiček. Směr pohybu se nesmí měnit. Hráč vždy před hodem řekne, za kterou figurku hraje, a teprve poté vrhne kostky. Pokaždé, když figurka stoupne na potřebné políčko (ZŠ, SŠ nebo VŠ), znamená to, že figurka absolvovala příslušný stupeň vzdělání a získává daný certifikát (ZŠ – vysvědčení, SŠ – maturitní vysvědčení, VŠ – vysokoškolský diplom). Hráč si vezme certifikát a pokračuje v tahu. Hráč v této fázi hází vždy najednou třemi kostkami, tudíž každá figurka stoupne na tři políčka v jednom hracím kole. Sám hráč rozhodne, v jakém pořadí hodnoty na kostkách uplatní (např. pokud hráč hodí pětku, dvojku a dvojku, je na něm, zda popojde nejprve o dvě pole, pak o pět a naposled znovu o dvě či zvolí úplně jinou kombinaci). Pořadí, v jakém hráč kostky uplatní, má velký vliv na získané vzdělání (viz obr. 1). Hází se za každou figurku samostatně (tzn. hráč hodí za první figurku třemi kostkami, provede tah touto figurkou a poté ihned hází znovu třemi kostkami a provede tah za druhou figurku, následně hraje další hráč). Platí pravidlo, že hráč získává vzdělání postupně. Např.: Pokud nebudete mít hráč základní vzdělání, nemůžete získat středoškolské vzdělání. Pokud hráč stoupne na jiné políčko, než je barva, kterou potřebuje, nic se neděje, hra běží dál.

Po získání každého stupně vzdělání může hráč buď pokračovat ve studiu, nebo pokračovat do další fáze hry a vydělávat peníze na trhu práce, přičemž vždy před svým tahem musí říct, zda pokračuje s figurkou ve studiu, či odchází na trh práce. Figurka se z trhu práce může kdykoli vrátit zpátky do školní docházky a může usilovat o vyšší vzdělání, avšak musí se vždy vrátit do vybraného odvětví trhu práce (podnikatel se musí vrátit po dostudování zpět do podnikání, zaměstnanec zpět do zaměstnání). Není zakázáno, aby hráč měl v současné chvíli jednu figurku na trhu práce a druhou ve vzdělávacím procesu.



obr. 1: Možnosti uplatnění kostek při studiu.

2. fáze hry – Trh práce

Zde se hráči pohybují na trhu práce a vydělávají peníze. Hráči připravení vstoupit na trh práce mají dvě možnosti (pro každou figurku zvolí jednu z cest). Mohou se stát zaměstnancem (pohybovat se dokola po žluté části herního pole) nebo být podnikatelem (pohybovat se po vnitřním čtverci). Umístění figurek na trhu práce je neměnné a platí pro celou hru. Hráč musí vždy využít všechny kostky, které má k dispozici. Hráč vždy hraje nejprve za zaměstnance, poté za podnikatele. Pro start v zaměstnání či podnikání se využívá modré políčko.

Úvěrové karty

Podnikatelé a zaměstnanci mohou uzavřít s bankou (bankéřem) úvěrovou smlouvu a půjčit si od ní peníze. Pokud se hráč rozhodne, že pro jednu či obě své figurky vezme úvěr, bankéř mu vydá úvěrovou smlouvu a požadovanou částku peněz. Splácení úvěrů se řídí dle úvěrové smlouvy. K dispozici jsou tři druhy úvěrů. Není omezen počet úvěrů na jednoho hráče. Hráč je povinen pečlivě přečíst všechna ujednání v úvěrové smlouvě.

Pro začínající podnikatele je připraven speciální snížený úrok. Výhodný úrok lze získat uzavřením úvěrové smlouvy před svým prvním tahem v podnikatelském sektoru. V dalších kolech už platí úroky pro ostatní hráče. Zaměstnanec nemá možnost získat úrok pro začínající podnikatele, ale může kdykoli uzavřít úvěrovou smlouvu s úrokem pro ostatní hráče. Hráč může splácet úvěr pouze tehdy, je-li na tahu, a musí vždy splatit celý úvěr najednou. Pokud se v průběhu hry stane, že figurku potká nepříjemná událost a nebude mít dostatek financí na její uhrazení, musí si od banky povinně vzít jeden z úvěrů.

Zaměstnání

Figurka, kterou hráč vybere, začíná na modrém políčku žlutého okruhu. Hráč vydělává peníze prostřednictvím mzdy. Figurka, která je zaměstnancem, hází počtem kostek dle vzdělání a pohybuje se po směru hodinových ručiček. Hodnoty na kostkách se sčítají. Za každý průchod rohem hracího pole (oranžové políčko) dostane figurka výplatu ve výši 20 000 peněz. Hráč, který SKONČÍ TAH na políčku pozitivního či negativního smajlíka, je účastníkem životní události. V takovém případě tahá kartu s příslušným smajlíkem. Hráč si tahá kartu pouze v případě, že jeho tah skončí na políčku se smajlíkem, nikoli pokud přes políčko jen přechází.

Podnikání

V sektoru podnikání se setkávají hráči zkoušející své štěstí jako podnikatelé. Platí pravidlo, že každý podnikatel může obchodovat s každým. Začíná se na modrém políčku. Figurky se pohybují ve vymezeném čtverci. Figurka v podnikání se smí pohybovat pouze vertikálně či horizontálně (nikoli šikmo) a nesmí se vracet v jednom tahu ve vlastních stopách.

Hráč, který má více kostek, je hází najednou, určuje si pořadí využití kostek (stejně jako při školní docházce) a má právo svůj pohyb lomit do pravého úhlu, ovšem pouze po dosažení hodnoty na kostce. Příklad: Hráč hodí dvojku a čtyřku. Jako první chce využít čtyřku. Může popojít o čtyři pole jedním libovolným směrem (nemůže jít jedno políčko a pak změnit směr a jít o tři, musí využít jednu kostku na jeden směr) a poté zlomit svůj pohyb (či pokračovat ve zvoleném směru) o dvě políčka.

NEGATIVNÍ VLIVY V PODNIKÁNÍ

V podnikání samozřejmě číhají problémy. Pokud podnikatel STOUPNE na negativního smajlíka, nebo jím jen PROJDE, tahá si kartu, na které číhá negativní ovlivnění jeho podnikatelských aktivit. Na kartičce si čte situaci pro podnikatele.

VYDĚLÁVÁNÍ PENĚZ V PODNIKÁNÍ

V podnikání můžete vydělat trojím způsobem:

KLASICKÝ OBCHOD

Klasický obchod se uskuteční, když se setkají dvě (či více) figurek na jednom políčku, ale figurka, která je na tahu, bude v tahu ještě pokračovat (nevyužila ještě všechny kostky). Na obchodě vydělávají všichni, kdo na políčku stojí. Příklad: Hráč za podnikatele se středoškolským vzděláním hodí dvojku a trojku. Dvě políčka od sebe má další figurku, popojde tedy o dvě políčka příslušným směrem. Zde udělá klasický obchod s tím, kdo na políčku stojí, a potom pokračujete trojkou dál v tahu. Klasický obchod znamená jednorázový příjem peněz v předem určených částkách (viz. tabulka na hracím plánu). Příjem peněz se určuje vždy podle vyššího vzdělání. Potká-li se například středoškolák s vysokoškolačkem, inkasují oba 15 000 peněz. Pokud se klasický obchod uskuteční na políčku s hodnotami 2x a 3x, násobí se hodnota obchodu. Jediné místo, kde se nedá uzavřít žádný obchod, je modré startovní pole.

VIP OBCHOD

VIP obchodem se rozumí situace, kdy se dva či více podnikatelů setkají po ukončení tahu jednoho z nich na jednom políčku (tedy v situaci, kdy hráč, který je na tahu, už využil všechny své kostky a zůstane na stejném políčku s jiným podnikatelem). Pokud se VIP obchod uskuteční na políčku s hodnotami 2x a 3x, násobí se hodnota obchodu. Výše výtěžku dle tabulky na herním plánu. Hodnota VIP obchodu se zjistí tak, že všichni podnikatelé stojící na políčku vezmou jednu kostku a hodí. Všechny hodnoty se sečtou a podle sečtené hodnoty se určí výše zisku (sloupec určujeme podle podnikatele s nejvyšším vzděláním). Příklad vydělávání peněz v podnikání lze nalézt i na hracím plánu vpravo dole.

STÁTNÍ ZAKÁZKY

Před startem hry jsou na hrací plán položeny žetony, které představují státní zakázky. Umístění státních zakázek náleží bankéři. Pokud se podnikatel na toto pole trefí hodem (ať už v průběhu tahu či tam bude svůj tah končit), získává státní zakázku a jeho jednorázový zisk je 30 000 peněz. Zakázka poté zmizí a už se ve hře neobjeví.

PŘESÝPACÍ HODINY / MINUTKA

Každý správný podnikatel se musí rychle rozhodovat. Pro větší napětí, větší spád a větší zábavu lze do hry zařadit přesýpací hodiny. Než se písek v nich přesype, musí podnikatel provést svůj tah. Pokud nestihne svůj tah provést, je penalizován dvěma negativními smajlíky a jde na modré políčko pro start v podnikání. Hodiny se otočí ve chvíli, kdy hráč hodí kostky za podnikatele.