



KAPITALIZM

Zasady gry



Zawartość gry:

- a) 24 pionki (po 4 w każdym kolorze)
- b) 2 kostki do gry (w tym jedna zapasowa)
- c) Plansza do gry
- d) Zestaw banknotów do gry
- e) Papierowe akcje spółek (łącznie 39 akcji trzynastu różnych spółek)
- f) Karty „zdarzenie drogowe” (15 sztuk)
- g) Karty „biznes w biurze” (12 sztuk)
- h) Tarcza ze strzałką
- i) Schemat zależności pomiędzy poszczególnymi branżami (2 kopie)

Zasady ogólne:

- a) W grze może brać udział od 2 do 6 graczy.
- b) Przed przystąpieniem do gry wybierany jest „bankier” – osoba zarządzająca finansami oraz akcjami.
- c) Celem gry jest zmaksymalizowanie majątku. Można tego dokonać poprzez zakup akcji i czerpanie zysków z dywidend, inwestycje giełdowe, prowadzenie biznesu w biurze czy tworzenie branżowych monopolii.
- d) Zwycięzcą gry zostaje osoba, której łączna wartość aktywów (akcji i gotówki) jest w momencie jej zakończenia najwyższa.
- e) Koniec gry następuje w przypadku wykupienia wszystkich dostępnych na rynku akcji lub wyczerpaniu zasobów pieniężnych w banku.

Początek gry:

- a) Otrzymujemy kwotę 5,0 mln PLN na rozpoczęcie gry.
- b) Poprzez zakręcenie tarczą losujemy lokalizację naszego biura.
- c) W przypadku wylosowania jako lokalizacji Warszawy, gracz otrzymuje na starcie premię w wysokości 0,5 mln PLN.

Przemieszczanie się po planszy:

- a) Na początku tury, jeszcze przed oddaniem rzutu kostką, każdy gracz rozlicza się z bankierem. Uiszcza opłaty za korzystanie z biura (kwota widoczna jest na planszy) oraz otrzymuje dochody z dywidend od posiadanych akcji.
- b) Rzucamy kostką jeden raz w każdej turze.
- c) W czasie jednej tury możemy przemieszczać się tylko w jednym kierunku. Jeżeli liczba dostępnych pól jest mniejsza, niż liczba oczek na kostce, musimy udać się w przeciwną stronę.

- d) Raz na dwie tury, gracz może zrezygnować z rzutu kostką, a w zamian zakręcić tarczą (inwestycja na giełdzie).

Kupno akcji:

- a) Transakcji kupna akcji danej spółki możemy dokonać, najpierw przechodząc przez wejście do niej (kierunek wejścia oznaczony jest czarną strzałką na planszy).
- b) Kupna akcji dokonujemy poprzez uiszczenie należnej kwoty bankierowi. W zamian otrzymujemy kartę potwierdzającą naszą własność oraz prawo do otrzymywania w każdej turze dywidendy w kwocie określonej na karcie.
- c) Po kupieniu minimum dwóch akcji każdej ze spółek, tworzących daną branżę przejmujemy nad nią kontrolę.
Przykład: gracz posiadający po dwie akcje spółek PKO i Getin zostaje monopolistą w sektorze finansowym.
- d) Na schemacie pokazującym zależności branżowe ustawiamy pionek naszego koloru na nazwie branży, w której jesteśmy monopolistami. Posiadacze akcji spółek, działających w podlegających nam branżach zobowiązani są do oddania nam 50% wysokości otrzymywanej w każdej turze dywidendy.
Przykład: Gracz A posiada kontrolę nad branżą finansową. Gracz B posiada jedną akcję spółki PKN z branży petrochemicznej i z tytułu ich posiadania otrzymuje profity w wysokości 120 tys. PLN. Jako, że jego branża zależna jest od finansów, gracz B zobowiązany jest do przekazania w każdej turze kwoty 60 tys. PLN na konto gracza A.
- e) Jeśli w grze bierze udział minimum 4 graczy, dozwolone jest w celu zmonopolizowania danej branży, tworzenie maksimum dwuosobowych karteli inwestycyjnych. W przypadku objęcia kontroli, gracze dzielą się otrzymanymi profitami proporcjonalnie do wkładu lub według własnego uznania.

Biuro:

- a) Do biura możemy wjechać nawet wtedy, kiedy liczba oczek na kostce jest większa, niż odległość do niego.
- b) Jeśli dotarliśmy do biura, jeszcze w tej samej rundzie możemy skorzystać z karty „biznes w biurze”.
- c) Z karty "biznes w biurze" możemy skorzystać maksymalnie raz na dwie kolejki.
- d) Po wyciągnięciu karty „biznes w biurze” gracz zobowiązany jest w następnej turze do opuszczenia swojego biura.

Pozostałe:

- a) W sytuacji, gdy podczas przemieszczania się po planszy, gracz zatrzymał się na szarym polu oznaczonym znakiem zapytania, zobowiązany jest do wyciągnięcia karty „zdarzenie drogowe”.
- b) Po wyciągnięciu karty, gracz ma prawo do skorzystania z „szansy”, polegającej na możliwości zakręcenia tarczą (to samo dotyczy karty „biznes w biurze”).
- c) W przypadku braku gotówki do uregulowania zobowiązań, gracz może dokonać likwidacji swoich aktywów akcyjnych, otrzymując za nie widoczną na karcie własności kwotę, lub też oddając dane akcje do licytacji innym graczom.