



Instrukcja

gra strategiczna dla 2-5 graczy • od 10 roku życia • czas rozgrywki – około 45 minut

Dzwonek po ostatniej lekcji oznajmił koniec zajęć szkolnych na dzisiaj. Całe popołudnie do dyspozycji... Co zrobić z tak pięknie rozpoczętym dniem? Zajęcia dodatkowe, kurs komputerowy, wypad z kolegami do lasu? A może by tak zarobić nieco pieniędzy? Na pewno się przydadzą!

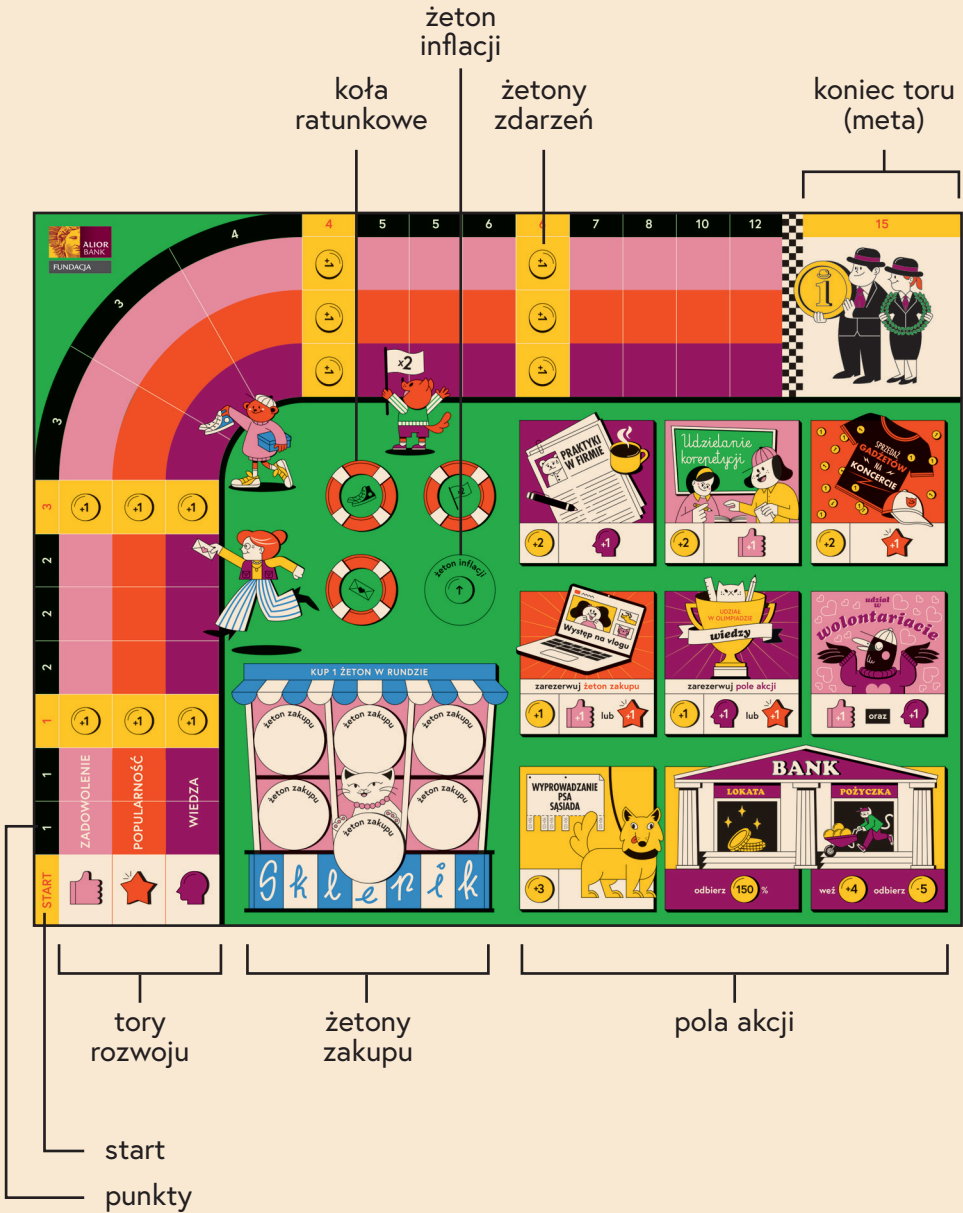
Wprowadzenie

Jako uczeń szkoły podstawowej podejmujesz decyzje dotyczące zarabiania i wydawania pieniędzy. W ten sposób starasz się osiągnąć jak najwięcej w obszarze zadowolenia, relacji z innymi oraz zdobywania wiedzy. Osoba, która najlepiej pogodzi te dążenia, zostanie zwycięzcą.

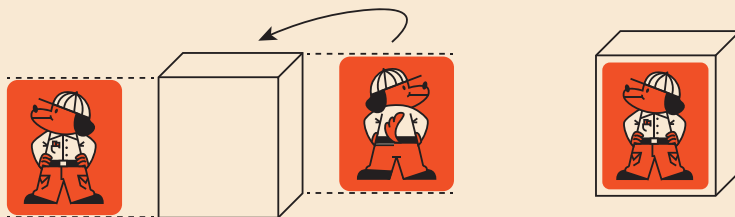
Zawartość

- Plansza główna
- Płócienny woreczek – 1 szt.
- Żetony zakupu – 45 szt.
- Żetony zdarzeń – 16 szt.
- Zestawy graczy w pięciu kolorach, zawierających:
 - Drewniany pionek – 1 szt.
 - Naklejki na pionek – 2 szt.
 - Drewniane znaczniki gracza – 4 szt.
 - Żetony kół ratunkowych – 3 szt.
 - Kartę gracza – 1 szt.
- Żetony monet („Talentów”) – 60 szt. (40 jedynek, 20 trójek)
- Żeton inflacji – 1 szt.
- Żeton blokady pola – 2 szt.
- Karty pożyczki – 12 szt.
- Instrukcja

Plansza

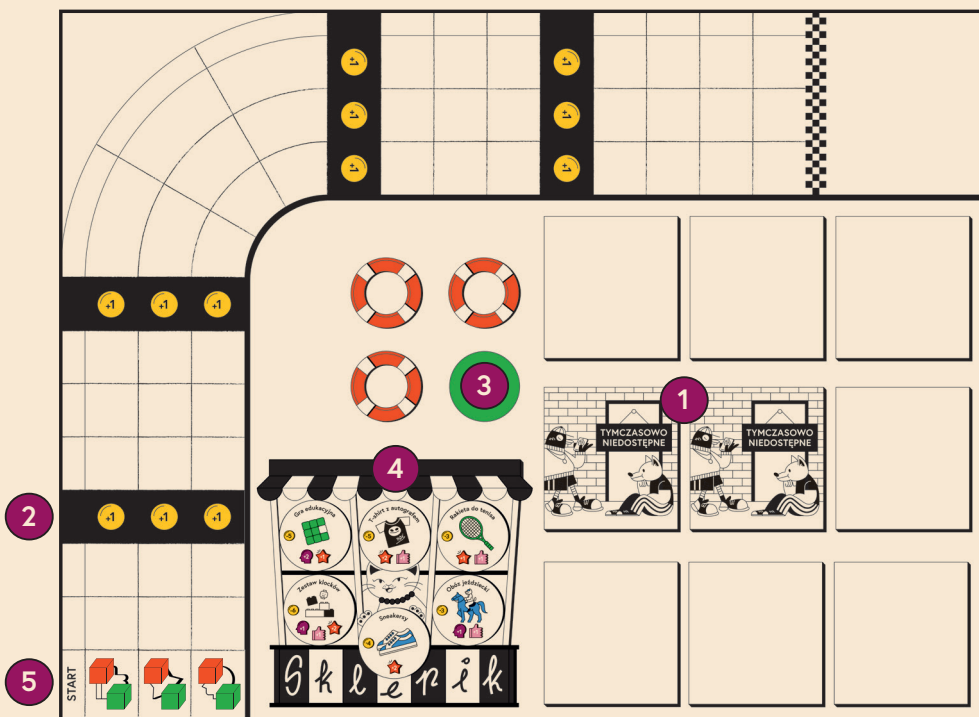


Przygotowanie gry



Przed rozpoczęciem gry odklej naklejki z postaciami i naklej je na pionki. Z jednej strony pionka naklej przód postaci, a z drugiej jej tył.

Planszę główną połóż na środku, w zasięgu wszystkich graczy.





1. Jeżeli w grze uczestniczy tylko dwóch graczy, na polach „występ na vlogu” oraz „Udział w olimpiadzie wiedzy” połów **żetony blokady**. Te pola nie będą brały udziału w grze. Jeśli w grze bierze udział trzech graczy, żeton blokady układa się jedynie na polu „Udział w olimpiadzie wiedzy”. Przy czterech lub pięciu graczach, żetony blokady nie są wykorzystywane.



2. **Żetony zdarzeń** umieść losowo w wyznaczonych miejscach na planszy na torach rozwoju. Żetony ułóż tak, żeby był na nich widoczny symbol monety. Cztery niewykorzystane żetony odłóż do pudełka, tak aby był widoczny symbol monety, a nie tekst.



3. Żeton inflacji ułóż na wyznaczonym polu zieloną stroną do góry.



4. Wylosuj 6 **żetonów zakupu** i ułóż je **odkryte** na planszy na przeznaczonych do tego polach w sklepiku. Pozostałe żetony umieść w płóciennym woreczku.



5. Każdy z graczy umieszcza po jednym **znaczniku w swoim kolorze** na każdym z torów rozwoju na polu „START”.



6. Każdy z graczy stawia przed sobą czwarty **znacznik gracza, pionek, kartę gracza** oraz trzy **żetony kół ratunkowych** w swoim kolorze.



7. Karty pożyczki ułóż na stosie obok planszy.



8. Wybierz gracza rozpoczynającego i przekaz mu **monety Talentów o łącznej wartości 2**. Kolejnym graczom (idąc zgodnie z ruchem wskazówek zegara) daj o jeden Talent więcej, niż dostał poprzednik.



9. Pozostałe monety Talentów umieść w pudełku (do banku).

Przebieg rundy

W trakcie gry gracze kolejno wykonują ruchy. Jako pierwszy ruch wykonuje gracz rozpoczynający, po nim ruch wykonuje gracz siedzący po jego lewej stronie (kolejność zgodna z ruchem wskazówek zegara). W swoim ruchu gracz wykonuje akcje, w następującej kolejności:

1. Wybór pola akcji – ruch obowiązkowy
2. Zakup żetonu – ruch dobrowolny
3. Wykorzystanie koła ratunkowego – ruch dobrowolny

WYBÓR POLA AKCJI

Na planszy znajduje się 9 pól akcji. Umieść pionek na jednym z wolnych pól akcji. Pola aktualnie zajęte bądź zarezerwowane przez innych graczy są niedostępne. Od razu wykonaj akcję z wybranego pola.



Praktyki w firmie

przesuń swój znacznik o jedno pole do góry na torze wiedzy i weź 2 Talenty.



Udzielanie korepetycji

przesuń swój znacznik o jedno pole do góry na torze zadowolenia i weź 2 Talenty.



Sprzedaż gadżetów

przesuń swój znacznik o jedno pole do góry na torze popularności i weź 2 Talenty.



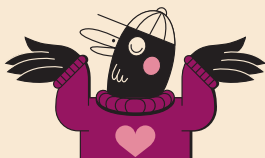
Występ na vlogu

możesz zarezerwować żeton zakupu, stawiając na nim znacznik w swoim kolorze **oraz** weź 1 Talent **oraz** przesuń swój znacznik o jedno pole do góry na torze zadowolenia lub na torze popularności.



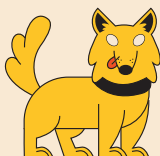
Udział w olimpiadzie wiedzy

możesz zarezerwować pole akcji na planszy, stawiając na nim znacznik w swoim kolorze (możesz zarezerwować pole aktualnie zajęte przez innego gracza) **oraz** weź 1 Talent **oraz** przesun swój znacznik o jedno pole do góry na torze popularności lub na torze wiedzy.



Udział w wolontariacie

przesun swój znacznik o jedno pole do góry na torze wiedzy oraz na torze zadowolenia.



Wyprowadzanie psa sąsiada

otrzymujesz 3 Talenty.



Lokata

połóż na polu dowolną liczbę posiadanych aktualnie Talentów. Nie możesz z nich skorzystać w tym ruchu. Na początku kolejnego ruchu zabierz „ulokowane” Talenty i dobieierz z banku dodatkowo 50% ulokowanej kwoty (wynik zaokrąglany jest w górę, na korzyść gracza).



Pożyczka

weź z banku 4 Talenty oraz kartę pożyczki. W każdej chwili podczas swojego ruchu możesz spłacić pożyczkę, wpłacając do banku 5 Talentów i oddając kartę pożyczki. Każda karta pożyczki zachowana do końca gry (niespłacona) powoduje utratę 3 punktów zwycięstwa.

ZAKUP ŻETONU

W swoim ruchu możesz kupić jeden żeton. Wybierz jeden z leżących na planszy odkrytych i niezarezerwowanych przez innych graczy żetonów zakupu. Zapłać do banku jego cenę i od razu przesunij swój znacznik na odpowiednich torach o wskazaną na żetonie liczbę pól. Zakupiony żeton zostaje już u Ciebie. Po dokonaniu zakupu od razu uzupełnij dostępne żetony zakupu, aby na planszy zawsze było dostępne sześć odkrytych żetonów. Jeśli pod koniec gry zabraknie żetonów, nie dokłada się nowych.



Żetony zakupu mają różnokolorowe ilustracje – jest to istotne jedynie podczas punktacji końcowej w wariantcie zaawansowanym (szczegóły w dalszej części instrukcji).

WYKORZYSTANIE KOŁA RATUNKOWEGO

Każdy gracz ma 3 żetony kół ratunkowych w swoim kolorze. W ramach swojego ruchu możesz wykorzystać jeden z żetonów, układając go na planszy na jednym z trzech pól: „druga akcja”, „koperta od Babci”, „skok w dal”. Wykorzystując żeton, wykonujesz akcję z danego pola:



Druuga akcja

ponownie w tej rundzie wykonujesz akcję „wybór pola akcji”. Od razu przesuwasz swój znacznik na wolne pole akcji i realizujesz jego treść.



Koperta od Babci

otrzymujesz za darmo wybrany przez Ciebie jeden z dostępnych żetonów zakupu o cenie 2, 3 lub 4.

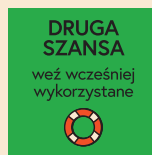


Skok w dal

przesuwasz swój znacznik o 2 pola na wybranym torze rozwoju **albo** dwa znaczniki o 1 pole na dwóch wybranych torach rozwoju.

MOŻESZ WYKORZYSTAĆ KAŻDE KOŁO RATUNKOWE TYLKO RAZ.

Wyjątek: Jeden z żetonów zdarzeń (opisanych w dalszej części instrukcji) pozwala zabrać żeton koła ratunkowego i ponownie go wykorzystać. Uzyskując prawo do zabrania z planszy żetonu koła ratunkowego, możesz wybrać, który ze swoich żetonów zabierzesz. W ten sposób możesz w przyszłości ponownie wykonać tę samą akcję ratunkową.



Po wykonaniu wszystkich akcji przez gracza, swój ruch rozpoczyna osoba siedząca po jego lewej stronie. Gra przebiega w ten sposób, aż do momentu jej zakończenia.

Przesuwanie znaczników na torach

Gdy otrzymujesz punkty wiedzy, popularności, bądź zadowolenia, przesuwasz do góry swój znacznik na właściwym torze o wskazaną liczbę pól. Gdy znacznik dotrze do ostatniego pola toru, pozostaje na nim do końca gry i nie jest już dalej przesuwany – nawet gdy zdobywasz kolejne punkty z tego toru. Gdy drugi znacznik dowolnego gracza dotrze do końca dowolnego toru, gra się kończy zgodnie z opisem w sekcji „Zakończenie gry”.

Na początku gry na torach wiedzy, popularności i zadowolenia rozkładane są zakryte **żetony zdarzeń**. Na ich odwrocie narysowany jest symbol monety. Gracz, który jako pierwszy dotrze, bądź przekroczy pole z żetonem zdarzenia, otrzymuje jeden Talent. Następnie odwraca żeton, uwidaczniając jego działanie, jednak realizuje je dopiero po wykonaniu wszystkich akcji w swoim ruchu. Kolejni gracze docierając bądź przekraczając pole z żetonem wykonują działanie opisane na żetonie, także dopiero po wykonaniu wszystkich akcji w swoim ruchu.



Inflacja

połóż żeton inflacji w widocznym miejscu obok żetonów zakupu. Od tej pory przez jedną pełną kolejkę wszystkie żetony zakupu kosztują o jeden Talent więcej, niż wynika to z ich ceny. Inflacja przestaje obowiązywać, gdy gracz, który ją wywołał, zakończy swój kolejny ruch (gracz ten obraca żeton inflacji).



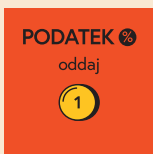
Okazja

możesz dokonać dodatkowego zakupu płacąc o 2 Talenty mniej niż to wynika z ceny na żetonie zakupu, ale nigdy mniej niż 1 Talent.



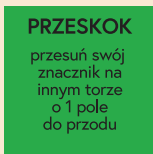
Druga szansa

możesz zabrać jeden z wykorzystanych wcześniej żetonów koła ratunkowego. Żeton ten możesz wykorzystać w późniejszej fazie rozgrywki albo od razu, o ile w tym ruchu nie korzystałeś jeszcze z koła ratunkowego.



Podatek

oddajesz 1 Talent do banku. Jeśli nie masz Talentów, nie płacisz podatku.



Przeskok

możesz przesunąć swój znacznik o jedno pole na jednym z pozostałych dwóch torów. Jeśli w wyniku tego przesunięcia docierasz na pole z żetonem zdarzeń, realizujesz działanie z tego żetonu.



Wygrana w konkursie

otrzymujesz 2 Talenty.

Rezerwacja

Wybrane pola akcji pozwalają na rezerwację żetonu zakupu bądź pola akcji na planszy. Używasz do tego czwartego znacznika w swoim kolorze. Możesz mieć zarezerwowany jednocześnie tylko jeden żeton lub pole na planszy.

Żeton rezerwacji możesz położyć na dowolnym polu akcji na planszy, z wyjątkiem obecnie zajmowanego przez siebie. Zarezerwowane pole akcji na planszy musisz wykorzystać w kolejnym ruchu. Stawiając na tym polu swój pionek, zabierasz znacznik, którym to pole zarezerwowałeś.

Gdy dokonasz rezerwacji żetonu zakupu możesz, ale nie musisz go od razu kupić. Znacznik rezerwacji pozostaje na żetonie aż do chwili jego nabycia i nie może być zdjęty przez gracza w inny sposób niż poprzez zakup tego żetonu. Oznacza to, że do momentu kupienia zarezerwowanego żetonu, nie możesz rezerwować ani pola akcji na planszy, ani innego żetonu.

Żeton blokady

Jeżeli w rozgrywce bierze udział dwóch lub trzech graczy, część pól na planszy jest zablokowanych żetonem blokady, zgodnie z opisem w rozdziale „przygotowanie gry”. Na początku swojego ruchu możesz przenieść żeton blokady na dowolne inne pole, za wyjątkiem takiego, na którym leży już żeton blokady lub pole jest zarezerwowane przez innego gracza (stoi na nim znacznik innego gracza). Za przeniesienie żetonu płacisz 1 Talent.



Zakończenie gry

Gra kończy się, gdy dwa znaczniki dowolnych graczy osiągną ostatnie pole (dotrą do końca) dowolnego toru. Nie ma znaczenia, czy znaczniki są jednego, czy więcej graczy i czy dotarli do końca tego samego lub różnych torów. Gracze wykonują swoje ruchy do końca kolejki, aby każdy miał możliwość wykonania takiej samej liczby ruchów w grze (czyli ostatni ruch wykonuje gracz siedzący na prawo od gracza rozpoczynającego). Wtedy następuje końcowa punktacja.

Gracze sumują zdobyte punkty za osiągnięcia na torach wiedzy, popularności i zadowolenia. Liczbę zdobytych punktów wskazuje liczba z boku torów rozwoju przy każdym znaczniku. Następnie dodają po 2 punkty za każdy będący w ich posiadaniu żeton koła ratunkowego. Ponadto gracze odejmują od swojego wyniku po 3 punkty za każdą posiadaną na koniec gry (niespłaconą) kartę pożyczki. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę. W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający więcej żetonów. Gdy liczba kupionych żetonów jest równa, gracze dzielą się zwycięstwem.

Wariant zaawansowany:

W wariantcie zaawansowanym dochodzi dodatkowy element punktacji końcowej. Gracze grupują zdobyte podczas rozgrywki żetony zakupu w zestawy składające się z żetonów o trzech różnych kolorach (czarny, zielony, niebieski). Kolory są widoczne na elementach ilustracji, a także na odwrocie żetonu. Każdy taki zestaw trzech różnokolorowych żetonów jest wart 4 punkty, doliczane do punktacji końcowej. Reszta zasad pozostaje bez zmian.

