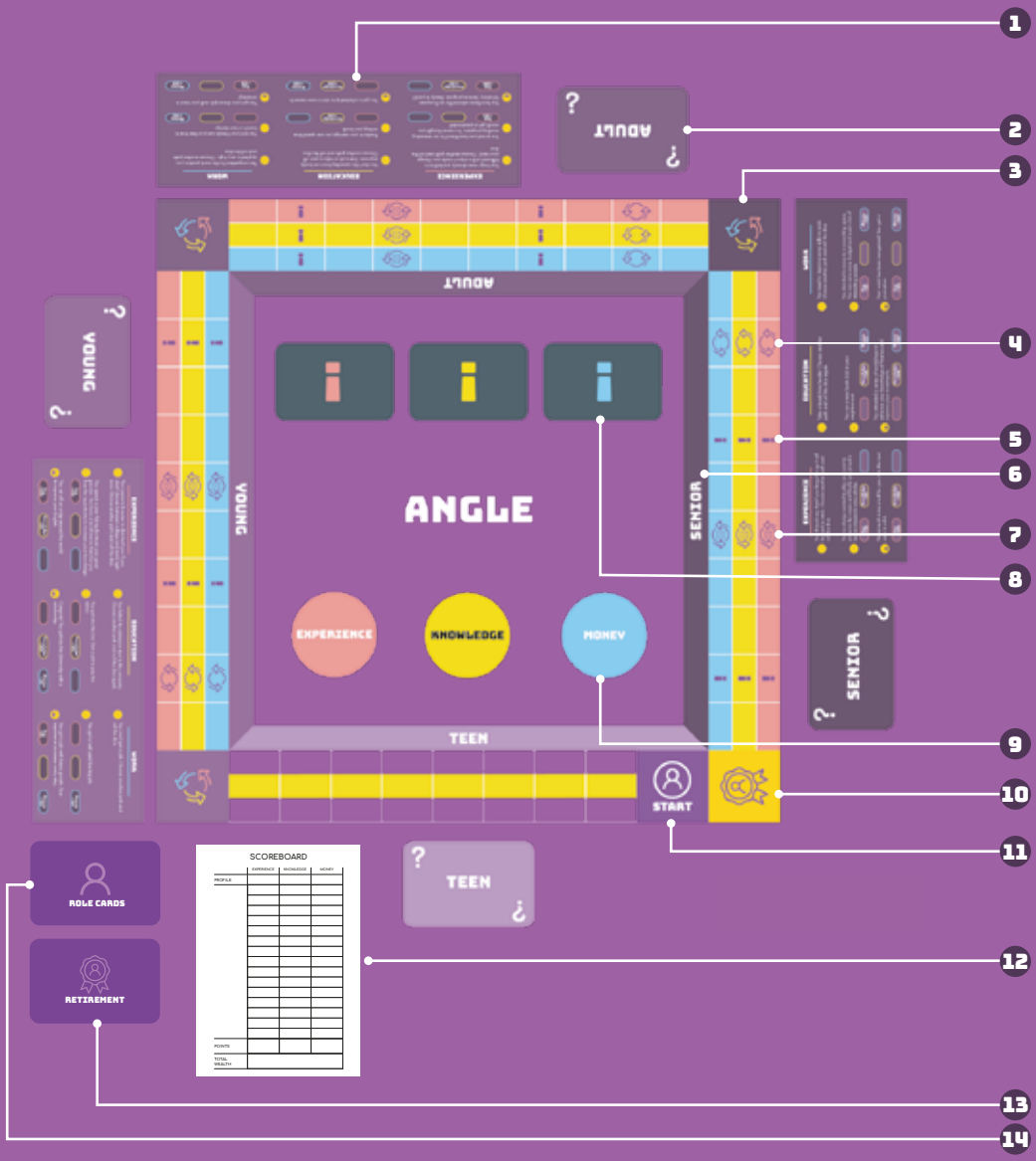
ANGLE

REGELS

THE BOARD



ERVARINGSTRAJECT

OPLEIDINGSPAD

WERKLOOPBAAN

1 Checkpoint tab
2 Quizkaarten gebied
3 Checkpoint
4 Tijd-om-na-te-denken vak
5 Kansveld
6 Levensloopfase
7 Hobbel-op-de-weg vak
8 Kanskaartengebied
9 Badgesvak
10 Pensioenvak
11 Start
12 Scorebord
13 Pensioenkaarten
14 Rollenkaarten

INHOUD VAN DE DOOS

- 1 Bord
- 1 Gewone dobbelsteen
- 1 Speciale dobbelsteen
- 4 Pionnen
- 1 Zandloper
- 4 sets ***QUIZKAARTEN*** basisniveau per levensfase (***TIENERS***, ***JONGEREN***, ***VOLWASSENEN***, ***SENIOREN***)
- 4 sets ***QUIZKAARTEN*** gemiddeld niveau per levensfase (***TIENERS***, ***JONGEREN***, ***VOLWASSENEN***, ***SENIOREN***)
- 3 sets van 26 ***KANSKAARTEN***
- 3 sets met elk 4 ***BADGES***
- 12 ***ROLLENKAARTEN***
- 12 ***PENSIOENKAARTEN***
- 1 scorebord

DOEL VAN HET SPEL

Door ***ANGLE*** te spelen test je jouw kennis van financiële onderwerpen waarmee je in je leven te maken krijgt. Je neemt tijdens het spel belangrijke beslissingen waarbij ook onzekere en onverwachte gebeurtenissen van invloed kunnen zijn.

Het doel van het spel is om aan het einde zo veel mogelijk vermogen te hebben.
Dit doe je door punten te verdienen en ***BADGES*** te sparen.

Aan het begin van het spel krijg je een rollenkaart. Tijdens het spel verdien je punten door ***QUIZVRAGEN*** te beantwoorden en door checkpoints.

Met ***KANSKAARTEN*** kunnen jij en andere spelers ook punten verdienen, maar ook verliezen.

SPELINSTELLING

Voordat je begint, stel je de moeilijkheidsgraad van het spel in door een stapel QUIZKAARTEN te kiezen tussen basis, gemiddeld en gevorderd.
De quizvragen op ***BASISNIVEAU*** zijn ontworpen om je vertrouwd te maken met financiële begrippen, feiten en beslissingen. Deze zijn nuttig in het dagelijks leven, maar niet altijd eenvoudig! Als je bijvoorbeeld niet zeker weet wat financieel kortzichtig zijn betekent, wat een contante waarde is, of wat de impact van inflatie is op je inkomen en koopkracht, moet je dit niveau kiezen.
Vragen op ***GEMIDDELD NIVEAU*** zijn natuurlijk veeleisender: ben je vertrouwd met de implicaties van een studielening, met wat men bedoelt met een bufferfonds, of weet je wanneer het nuttig is om te kijken naar alternatieve kosten? Zo niet, dan moet je zeker de quizvragen op dit niveau proberen.
Leg de kaarten op het bord in de daarvoor bestemde vakken (TIENER, JONG, VOLWASSEN, SENIOR).

Place also the ***KANSKAARTEN*** and ***BADGES***.

Choose your piece, take a sheet from the scoreboard block and pick a ROLLENKAARTEN.

The youngest player starts and the game proceeds clockwise.

HOE TE SPELEN

Het bord is verdeeld in vier fasen van de levenscyclus: ***TIENER, JONG, VOLWASSEN, SENIOR***
De eerste drie fasen eindigen met een ***CHECKPOINT***, terwijl de laatste eindigt met het aankomstvakje: het pensioenvakje! Tijdens de ***TEEN*** -fase verhoog je uitsluitend je ***KENNIS***-score.

Op het eerste ***CHECKPOINT*** moet je één van de drie gekleurde paden kiezen: ***OPLEIDING, WERK, ERVARING***. Elk van deze paden beïnvloedt respectievelijk je ***KENNIS, GELD*** of ***ERVARING*** score. Aan het einde van het spel moeten de drie fiches worden opgeteld om je eindniveau van ***WEALTH*** te bepalen.

Tijdens het spel, wanneer je de drempel van 1200 ***KENNIS***-, ***GELD***- of ***ERVARING***spunten bereikt, moet je een ***BADGE*** kiezen en ontvang je de bonus die op de achterkant van de kaart staat.

Opgelet! Je mag maar één soort ***BADGE*** (***KENNIS, GELD of ERVARING***) verzamelen.

Tijdens het spel stop je op lege vakjes of speciale vakjes.

Zie de acties voor elk vakje in het gedeelte hieronder.

VAKKEN

LEEG VIERKANT

Neem een ***QUIZKAART*** van de fase van de levensloop waarin je zit en lees de vraag hardop voor.

Je hebt 2 minuten de tijd om te antwoorden.

Is het antwoord juist is, voeg daAn op je scorekaart toe:

300 punten bij ***KENNIS*** als je op het ***OPLEIDING-pad*** zit;

300 punten bij ***GELD*** als je op het ***WERK***-pad zit;

300 punten bij ***ERVARING*** als je op het ***ERVARING***-pad zit.

Als je het antwoord niet op tijd geeft of een verkeerd antwoord geeft, dan is de volgende speler aan de beurt.

KANS

Neem een ***KANSKAART*** met de kleur van je pad en doe wat er op de kaart staat. Je kunt punten verdienen of verliezen.

TIJD OM NA TE DENKEN

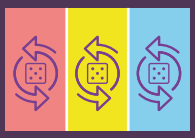
Als je op dit veld komt, kun je kiezen: je verandert van pad of blijft op je huidige pad.

Als je van pad verandert, moet je een vraag beantwoorden.

Als je die goed beantwoordt, verdien je 300 punten op het nieuwe pad.

Als je besluit niet te veranderen, volg je de instructies voor het lege vierkant.

HOBBEL OP DE WEG



Gooi de dobbelsteen en ga naar het pad van de kleur die de dobbelsteen aangeeft. Beantwoord een vraag.
Als je antwoord goed is, verdien je 300 punten op het nieuwe pad.
Als de kleur van de dobbelsteen dezelfde is als de kleur van je pad, volg je de instructies voor het ***LEGE VIERKANT***.

CHECKPOINT

Wanneer je bij een CHECKPOINT komt moet je stoppen. Kies een van de paden ONDERWIJS, WERK en ERVARING en gooi met de SPECIALE DOBBELSTEEN.
Krijg je het gezicht ☹ kies dan een ander pad en gooi opnieuw met de dobbelsteen. In andere gevallen: controleer het resultaat in de tabel naast het CHECKPOINT en werk je score bij. Zet je pion dan in het eerste vakje van het pad, pak een kaart van de stapel van de levensfase die je zojuist hebt doorlopen, en beantwoord de vraag.
Opmerking: Als je drie keer het gezicht ☹ krijgt moet je terug naar het pad waar je was voor het CHECKPOINT.

EINDE VAN HET SPEL

Wanneer een speler het eindvak bereikt, moet hij de scores voor KENNIS, GELD en ERVARING optellen en de EINDWAARDE op zijn scorekaart schrijven.
Wanneer alle spelers het eindvak hebben bereikt, neemt iedereen de kaart van zijn personage van de stapel PENSIOENKAARTEN en leest hardop het einde van zijn verhaal voor.