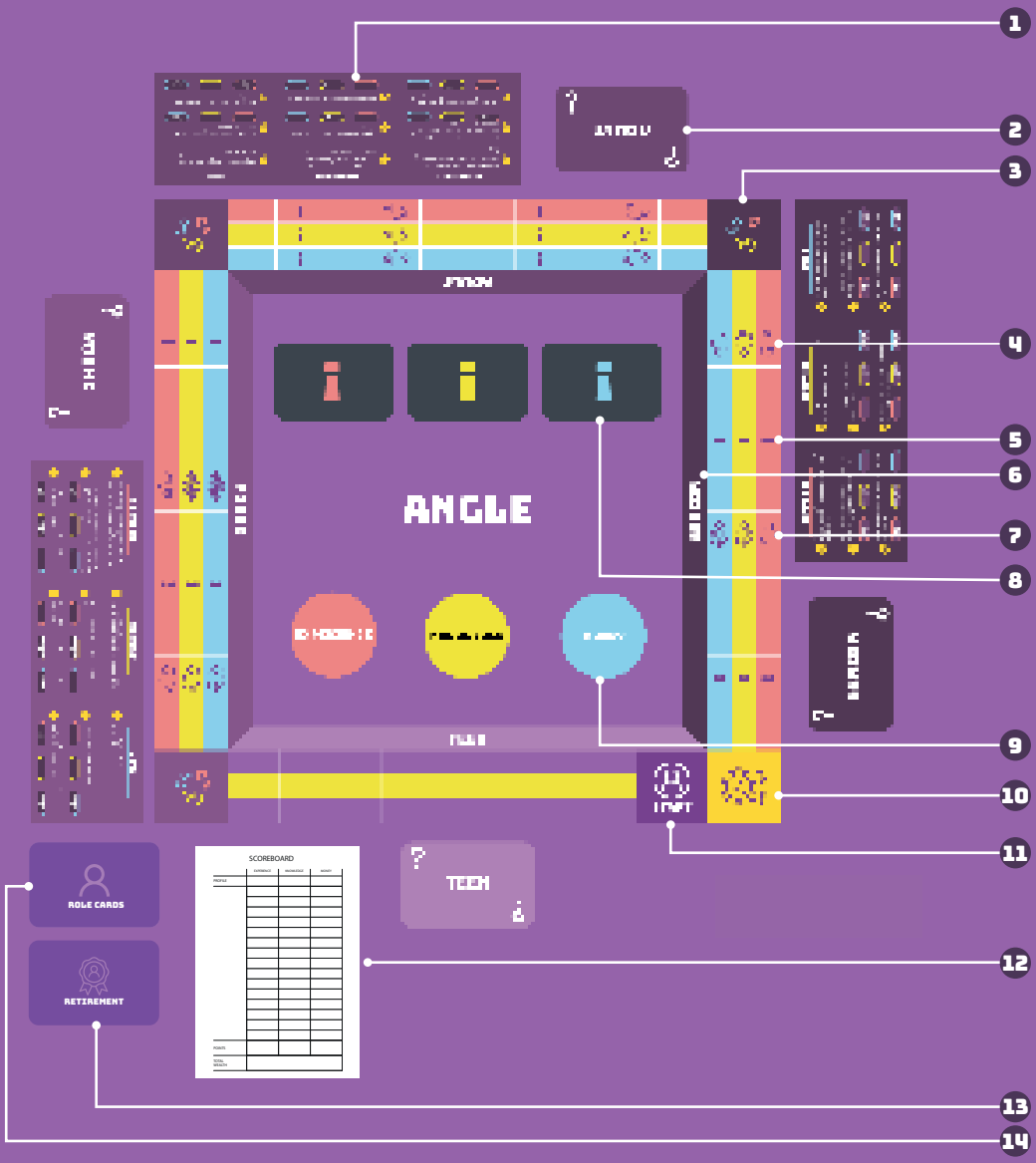
ANGLE

SÄÄNNÖT

THE BOARD



KOKEMUSPOLKU

KOULUTUSPOLKU

TYÖPOLKU

1 Tarkistuspisteen tapahtumat
2 Kysymyskorttien paikka
3 Tarkistuspiste
4 Miettimisruutu
5 Sattumaruutu
6 Elinkaaren vaiheet
7 Hidasteruutu
8 Sattumakorttien paikka
9 Ansiomerkkien paikka
10 Eläkkeelle siirtymisen ruutu
11 Aloitus
12 Pistetaulukko
13 Roolikortit eläköityville
14 Roolikortit

LAATIKON SISÄLTÖ

- 1 Pelilauta
- 1 Numerollinen noppa
- 1 Erikoisnoppa
- 4 Nappulaa
- 1 Tiimalasi
- 4 perustason ***TIETOVISAKORTTIPAKKAA*** kutakin elämänvaihetta varten (***NUORI, NUORI AIKUINEN, AIKUINEN, SENIORI***)
- 4 keskitason ***TIETOVISAKORTTIPAKKAA*** kutakin elämänvaihetta varten (***NUORI, NUORI AIKUINEN, AIKUINEN, SENIORI***)
- 3 pakkaa, joissa kussakin on 26 ***SATTUMAKORTTIA***
- 3 pakkaa, joissa kussakin on 4 ansiomerkkiä
- 12 ***ROOLIKORTTIA***
- 12 ***ROOLIKORTTIA ELÄKÖITYVILLE***
- 1 ***PISTETAULUKKO***

PELIN TARKOITUS

- Pelaamalla ***ANGLE-PELIÄ*** pääset testaamaan taloustietämyksesi ja rahoitusosaamisesi. Sinun on tehtävä tärkeitä päätöksiä matkan varrella ja toivottava, että odottamattomat tapahtumat ja nopat eivät vaikuta negatiivisesti valintoihisi. Pelin tavoitteena on saavuttaa elämänkaaren aikana korkein mahdollinen varallisuustaso ansaitsemalla pisteitä ja keräämällä ansiomerkkejä.

Pelin alussa saat oman pelihahmosi. Pelin edetessä ansaitset pisteitä vastaamalla tietovisakysymyksiin ja vuorovaikutuksessa tarkastuspisteiden kanssa.

Satunnaiskortit mahdollistavat myös pisteiden ansaitsemisen, mutta joissain tapauksissa ne voivat vaikuttaa negatiivisesti sinun ja muiden pelaajien pistetuloksiin.

PELIASETELMA

Ennen pelin aloittamista voit asettaa vaikeustason valitsemalla tietovisakorttipakan perustason ja keskitason välillä.

- ***PERUSTASON*** kortit on suunniteltu tutustuttamaan sinut talouteen liittyvään sanastoon, faktoihin ja tyypillisiin ilmaisuihin. Nämä tiedot ovat hyödyllisiä arkielämässä, mutta eivät välttämättä itsestäänselvyyksiä! Esimerkiksi, jos et ole varma mitä tarkoittaa olla taloudellisesti lyhytnäköinen, mitä tarkoittaa nykyarvo, tai mikä inflaation vaikutus tuloihisi ja ostovoimaasi, sinun kannattaa ehdottomasti aloittaa perustasolta.

KUINKA PELATA

- Pelilauta on jaettu neljään elinkaaren vaiheeseen: nuori, nuori aikuinen, aikuinen ja seniori. Ensimmäiset kolme vaihetta päättyvät tarkistuspisteellä, kun taas viimeinen vaihe päättyy saapumisruutuun: eläkkeelle jäämisen ruutuun! Nuoruuden aikana lisäät ainoastaan ***TIETOPISTEITÄS***I.
- Ensimmäisellä ***TARKiSTUSPISTEELLÄ*** sinun on valittava yksi kolmesta värikoodatusta reitistä: ***KOULUTUS, TYÖ, ELÄMÄNKOKEMUS***. Jokainen näistä reiteistä vaikuttaa vastaavasti ***TIEDON, RAHAN*** tai ***KOKEMUKSEN*** pistemääräsi. Pelin lopussa nämä kolme pistemäärää lasketaan yhteen määrittelemään lopullisen ***VARALLISUUTESI*** tason.
- Pelissä, kun saavutat kynnyksen 1200 ***TIETÄMYSPISTEITÄ, RAHAPISTEITÄ*** tai K***OKEMUSPISTEITÄ***, saat valita ***ANSIOMERKIN*** ja saat kortin takakannessa ilmoitetun olevan bonuksen.
- Huomio! Voit kerätä vain yhden samanlaisen ***ANSIOMERKIN*** (***TIETÄMYS, RAHA tai KOKEMUS***).

Pelin aikana pysähdyt tyhjille ruuduille tai erikoisruuduille.

Katso jokaisen ruudun toiminnot alla olevasta osiosta.

RUUDUT

TYHJÄ RUUTU

Ota elämänkaaren vaiheeseesi liittyvä TIETOVISAKORTTI ja lue kysymys ääneen.
Sinulla on 2 minuuttia vastausaikaa.
Jos vastaus meni oikein, sinun tulee lisätä pistekorttiisi seuraavaa:

300 pistettä osioon ***TIETO***, jos olet polulla; ***KOULUTUS***;

300 pistettä osioon ***RAHA***, jos olet polulla; ***TYÖ***;

300 pistettä osioon ***KOKEMUS***, jos olet polulla; ***KOKEMUS***

Jos et anna vastausta ajoissa tai vastaat väärin, vuoro vaihtuu seuraavalle pelaajalle.

SATTUMA

Ota ***SATTUMA-KORTTI***, joka on saman värinen kuin polkusi ja noudata ohjeita. Voit ansaita tai menettää pisteitä.

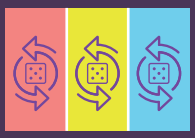
MIETTIMISRUUTU

Kun saavut tälle ruudulle, voit päättää haluatko vaihtaa polkua vai pysyä nykyisellä polullasi.

Jos päätät vaihtaa, sinun täytyy vastata kysymykseen, ja jos vastaus on oikein, ansaitset 300 pistettä uudella polullasi.

Jos päätät olla vaihtamatta, seuraa ohjeita koskien ***TYHJÄÄ RUUTUA***.

HIDASTE TIELLÄSI



Heitä noppaa ja siirry värin mukaiseen polkuun, jonka nopan heitto kertoo.
Vastaa kysymykseen, ja jos vastaat oikein, ansaitset 300 pistettä uudella polullasi.

Jos nopan väri on sama kuin polkusi väri, noudata ***TYHJÄN RUUDUN*** ohjeita.

TARKISTUSPISTE

Kun kuljet ***TARKISTUSPISTE***-ruudun ohi, sinun on pysähdyttävä. Valitse polkujen ***KOULUTUS***, ***TYÖ*** ja ***KOKEMUS*** välillä ja heittä ***ERIKOISNOPPAA***.

Jos saat tulokseksi ☹ sinun on valittava toinen polku ja heitettävä noppaa uudelleen. Muissa tapauksissa sinun tulee tarkistaa tulos ***TARKISTUSPISTETTÄ*** vastaavasta taulukosta ja päivittää pisteesi. Aseta sitten pelimerkkisi polun ensimmäiselle ruudulle ja vastaa kysymykseen korttipakasta, joka vastaa juuri aloittamaasi elämänkaaren vaihetta.

Huomio: Jos saat tulokseksi ☹ kolme kertaa peräkkäin, sinun on palattava takaisin polulle, jolla olit ennen ***TARKASTUSPISTETTÄ***.

PELIN LOPPU

Kun pelaaja saavuttaa viimeisen ruudun, pelaajan tulee laskea yhteen ***TIETO***-, ***RAHA***- ja ***KOKEMUS***-pisteensä ja kirjoittaa ***LOPULLISEN VARALLISUUDEN*** arvo pistetaulukkoonsa. Kun kaikki pelaajat ovat saapuneet loppuun, ota hahmosi kortti ***ELÄKÖITYMISKORTTIEN*** pakasta ja lue ääneen tarinasi loppu.

Euroopan komission tuki tämän julkaisun tuottamiselle ei tarkoita, että komissio hyväksyisi julkaisun sisällön, joka heijastaa ainoastaan sen laatijoiden näkemyksiä, eikä komissiota voida pitää vastuullisena julkaisun sisältämien tietojen mahdollisesta käytöstä.

Erasmus+ -hanke 2020-1-IT02-KA203-079758.

Euroopan unionin
Erasmus+ -ohjelman
osarahoittaja.