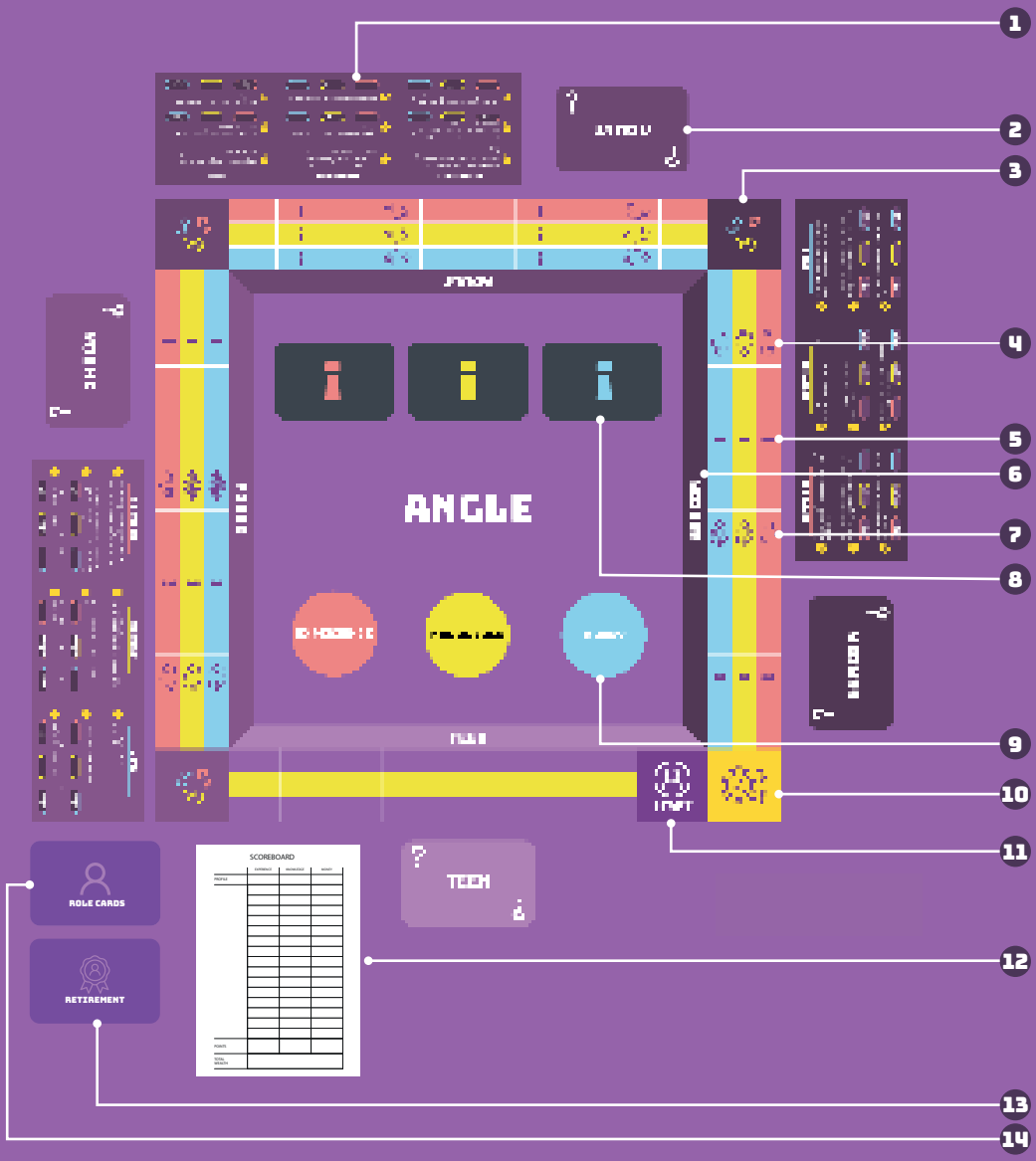
ANGLE

ZASADY GRY

THE BOARD



Ścieżka Doświadczenia

Ścieżka Edukacji

Ścieżka Pracy

1 Ramka informacyjna punktu kontrolnego
2 Miejsce kart quizowych
3 Punkt kontrolny
4 Pole decyzji
5 Pole szansy
6 Etapy cyklu życia
7 Pole zmiany ścieżki
8 Miejsce kart szansy
9 Miejsce odznak
10 Pole emerytury
11 Start
12 Karta wyników
13 Karty emerytalne
14 Karty postaci

CONTENT OF THE BOX

- 1 Plansza
- 1 Kostka standardowa
- 1 Kostka specjalna
- 4 Pionki
- 1 Klepsydra
- 4 arkusze ***KART QUIZOWYCH*** na poziomie bazowym dla każdego etapu cyklu życia (***NASTOLATEK, MŁODY DOROSŁY, DOROSŁY, SENIOR***)
- 4 arkusze ***KART QUIZOWYCH*** na poziomie średniozaawansowanym dla każdego etapu cyklu życia (***NASTOLATEK, MŁODY DOROSŁY, DOROSŁY, SENIOR***)
- 3 arkusze z 26 kartami szansy
- 3 arkusze z 4 odznakami każdy
- 12 ***KART POSTACI***
- 12 ***KART EMERYTALNYCH***
- 1 Karta wyników

CEL GRY

Grając w grę ***ANGLE*** sprawdzisz swoją wiedzę ekonomiczną i finansową. Będziesz musiał podejmować w jej trakcie ważne decyzje i mieć nadzieję, że nieprzewidziane zdarzenia lub wskazania kostki nie pokrzyżują Twoich wyborów. Celem gry jest dotarcie do pola "Emerytura" z najwyższym poziomem ***BOGACTWA***, zdobywając po drodze punkty i ***ODZNAKI***. Przed rozpoczęciem gry poznasz swoją postać. Pokonując wybraną scieżkę, będziesz zdobywał punkty odpowiadając na pytania ***QUIZZOWE*** i stając na ***PUNKTACH KONTROLNYCH***. ***KARTY SZANSY*** mogą także przynieść Ci punkty, ale mogą również mieć negatywny wpływ na wynik Twój i współgraczy.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Przed rozpoczęciem gry ustal poziom trudności gry, wybierając jeden z zestawów ***KART QUIZOWYCH***: podstawowy lub średniozaawansowany. Grając na ***POZIOMIE PODSTAWOWYM*** zapoznasz się z językiem ekonomicznym, podstawowymi faktami i pojęciami. To wiedza przydatna w codziennym życiu ale niekoniecznie prosta. Jeśli na przykład nie masz pewności, co oznaczają wyrażenia "krótkowzroczny finansowo" czy "wartość bieżąca" lub nie wiesz, jaki wpływ ma inflacja na Towje dochody i siłę nabywczą, zacznij od tego poziomu. Pytania na ***POZIOMIE ŚREDNIO-ZAAWANSOWANYM*** są oczywiście bardziej wymagające, np. czy potrafisz ocenić konsekwencje pożyczki studenckiej, co oznacza fundusz buforowy, lub kiedy warto stosować koncepcję kosztu alternatywnego. Jeśli szukasz odpowiedzi na te i podobne pytania, powinieneś zdecydowanie spróbować poziomu średniozaawansowanego. Umieść karty quizzowe na planszy w miejscach odpowiednich dla kolejnych etapów gry (***NASTOLATEK, MŁODY DOROSŁY, DOROSŁY, SENIOR***). Na środku planszy umieść również ***KARTY SZANSY i ODZNAKI***. Wybierz swój pionek, weź jedną kartę (tabelę) wyników i wybierz KARTĘ POSTACI. Grę rozpoczyna najmłodszy gracz, a pionki są przesuwane zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

ZASADY GRY

Plansza do gry jest podzielona na cztery etapy cyklu życia, w których jesteś kolejno: ***NASTOLATKIEM***, ***MŁODYM DOROSŁYM***, ***DOROSŁYM I SENIOREM***. Pierwsze trzy etapy kończą się ***PUNKTEM KONTROLNYM*** a ostatni kończy się polem ***EMERYTURA***! Będąc ***NASTOLATKIEM*** i uczeszczając do szkoły, zdobywasz wyłącznie punkty z kategorii ***WIEDZA***. W pierwszym ***PUNKCIE KONTROLNYM*** musisz wybrać jedną z trzech kolorowych ścieżek: ***EDUKACJA, PRACA, DOŚWIADCZENIE***. Każda z tych ścieżek wpływa odpowiednio na wynik w kategorii ***WIEDZA, PIENIĄDZE lub DOŚWIADCZENIE***. Pod koniec gry punkty z tych trzech kategorii zostaną zsumowane, aby określić ostateczny poziom ***BOGACTWA***. Podczas gry, gdy osiągniesz próg 1200 punktów ***WIEDZY*** albo ***PIENIĘDZY*** albo ***DOŚWIADCZENIA***, musisz wziąć ze środka planszy ***ODZNAKĘ*** zgodną z kategorią, w której zebrałeś 1200 pkt, i otrzymać bonus pokazany na odwrocie odznaki. Uwaga! Możesz odebrać tylko jedną ***ODZNAKĘ*** (***WIEDZĘ, PIENIĄDZE lub DOŚWIADCZENIE***). Podczas gry, rzucając kostką i przesuwając się o tyle pól ile wypadnie oczek, stajesz na pustych polach lub polach specjalnych. Poniżej znajdziesz opis, co wówczas należy zrobić.

POLA GRY

PUSTE POLE

Weź ***KARTĘ QUIZZOWĄ*** ze stosu w etapie życia, w którym się obecnie znajdujesz, i przeczytaj pytanie na głos.
Masz dwie minuty na odpowiedź (uruchom klepsydrę).

Jeśli odpowiesz prawidłowo, dodaj na swojej karcie (tabeli) wyników:

300 pkt w kategorii ***WIEDZA***, jeśli jesteś na ścieżce ***EDUKACJA***;

300 pkt w kategorii ***PIENIĄDZA***, jeśli podążasz ścieżką ***PRACA***;

300 pkt w kategorii ***DOŚWIADCZENIE***, jeśli jesteś na ścieżce ***DOŚWIADCZENIE***.
Jeśli odpowiedziałeś błędnie lub nie udzieliłeś odpowiedzi w wyznaczonym czasie, kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

SZANSA

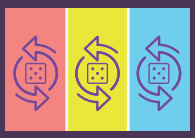
Weź ***KARTĘ SZANSY*** w kolorze ścieżki, po której się poruszasz, i wykonaj polecenie, które zawiera. Możesz zyskać lub stracić punkty.

DECYZJA

Jeśli staniesz na tym polu, możesz zdecydować, czy zmienić ścieżkę czy podążać po dotychczasowej.

Jeśli zdecydujesz się na zmianę ścieżki, musisz odpowiedzieć na pytanie ***QUIZZOWE***. Jeśli odpowiesz poprawnie, zdobywasz 300 pkt w kategorii wyznaczonej przez nową ścieżkę. Jeśli nie zdecydujesz się na zmianę ścieżki, postępuj tak, jakbyś stał na ***PUSTYM POLU***.

ZMIANA ŚCIEŻKI



Rzuć kostką i przesuń się na ścieżkę w kolorze wskazanym przez kostkę.

Odpowiedz na pytanie ***QUIZZOWE***. Jeśli Twoja odpowiedź jest poprawna, zdobywasz 300 pkt w kategorii zgodnej z nową ścieżką.

Jeśli kolor na kostce jest taki sam jak kolor dotychczasowej ścieżki, postępuj tak, jak na ***PUSTYM POLU***.

PUNKT KONTROLNY

Jeśli dotrzesz do pola ***PUNKT KONTROLNY,*** musisz się na nim zatrzymać. Wybierz jedną ze ścieżek ***EDUKACJA, PRACA*** lub ***DOŚWIADCZENIE*** i rzuć ***SPECJALNĄ KOSTKĄ***.

Jeśli wypadnie ☹ musisz zmienić ścieżkę i rzucić kostką ponownie. W pozostałych przypadkach postępuj zgodnie z informacją w ramce przy ***PUNKCIE KONTROLNYM*** i zaktualizuj wynik na swojej karcie (tabeli) wyników. Następnie ustaw swój pionek na pierwszym polu ścieżki za ***PUNKTEM KONTROLNYM*** i odpowiedz na pytanie ***QUIZZOWE*** z tego etapu gry.

Jeśli trzy razy wyrzucisz ☹ wracasz na ścieżkę na, której byłeś przed ***PUNKTEM KONTROLNYM***.

KONIEC GRY

Jeśli dotrzesz do końcowego pola ***EMERYTURA***, musisz dodać swoje punkty z kategorii ***WIEDZA, PIENIĄDZE, DOŚWIADCZENIE*** i zapisać wynik na karcie wyników - to Twoje ***FINALNE BOGACTWO.*** Gdy wszyscy gracze dotrą do pola końcowego, weź ***KARTĘ EMERYTALNĄ*** odpowiadającą Twojej postaci i przeczytaj opis podsumowujący grę, zgodnie z liczbą zdobytych punktów.

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągana do odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

Projekt Erasmus+ 2020-1-IT02-KA203-079758

Współzałożony przez
program Erasmus+
Unii Europejskiej