



„CHŁOPSKA SZKOŁA BIZNESU” – SYMULACYJNA GRA EKONOMICZNA INSTRUKCJA

I. Wprowadzenie

W XVIII wieku chłopci z Andrychowa w Małopolsce tkali lniane płótna, zakładali spółki handlowe (tzw. kolegacje) i odbywali wyprawy handlowe do miast w całej Europie. Stworzyli wielki ośrodek tkacki, który eksportował poza granice Rzeczypospolitej ponad 80% swojej produkcji. W tym czasie nie było w Polsce innego ośrodka o tak rozległych kontaktach handlowych. Wielka skala produkcji i międzynarodowy zasięg handlu były możliwe dzięki współpracy pomiędzy okolicznymi chłopami-rzemieślnikami. W wyniku dynamicznego rozwoju gospodarczego w 1767 roku Andrychów otrzymał prawa miejskie na mocy przywileju królewskiego Stanisława Augusta Poniatowskiego.

W trakcie rozgrywki gracze wcielają się w role historycznych przedsiębiorców. Produkują, handlują z innymi graczami na jarmarkach i gromadzą towary niezbędne do zrealizowania wypraw handlowych do wybranych miast Europy.

Gra może być przeprowadzona w dwóch wariantach: podstawowym i zaawansowanym. Wariant podstawowy jest adresowany do osób pierwszy raz stykających się z grą. Może on służyć zaprezentowaniu i analizie podstawowych zjawisk rynkowych (np. spółka, klaster, konkurencja, współpraca) lub integracji grupy poprzez luźną rozgrywkę.

Wariant zaawansowany jest przeznaczony dla grup, które grają w „Chłopską Szkołę Biznesu” po raz kolejny i poznały już podstawowe zasady gry. W tej wersji gracze nie grają w pojedynkę, lecz w parach (spółkach) oraz mogą zatrudniać pomocników, zapewniających dodatkowe możliwości w grze. Pozostałe zasady gry pozostają bez zmian.

Czas rozgrywki: 45–60 minut

Liczba graczy: 12–30

Wiek graczy: od 12. roku życia

SZKOLNIA

II. Zawartość pudełka

PLANSZA

KARTY WYPRAW HANDLOWYCH

KARTY TOWARÓW

KARTY POSTACI

KARTY POMOCNIKÓW

KARTY CZASU

RZEMYKI

KARTY ŻŁOTYCH GÓRSKICH



Karty postaci:



AWERS

I Przychód 11-14 zł

Kielce

3 1 1

II Przychód 13-18 zł

Lubeka

4 2 1

III Przychód 19-26 zł

Hamburg

2 2 2

Amsterdam

5 1 2

Moskwa

5 2 3

Stambuł

4 3 3

Barcelona

3 4 3

koszty produkcji:

I 1-4 zł

II 1-2 zł

III 1-3 zł

I Przychód 11-14 zł

Kielce

3 1 1

II Przychód 13-18 zł

Lubeka

4 2 1

III Przychód 19-26 zł

Hamburg

2 2 2

Amsterdam

5 1 2

Moskwa

5 2 3

Stambuł

4 3 3

Barcelona

3 4 3

koszty produkcji:

I 1-4 zł

II 1-2 zł

III 1-3 zł

I Przychód 11-14 zł

Kielce

3 1 1

II Przychód 13-18 zł

Lubeka

4 2 1

III Przychód 19-26 zł

Hamburg

2 2 2

Amsterdam

5 1 2

Moskwa

5 2 3

Stambuł

4 3 3

Barcelona

3 4 3

koszty produkcji:

I 1-4 zł

II 1-2 zł

III 1-3 zł

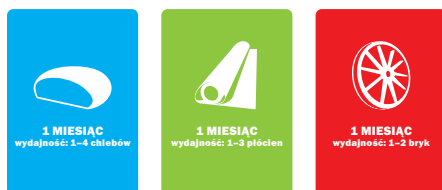
REWERS

16 kart Piekarza

16 kart Tkacza

16 kart Kowala

Karty czasu:



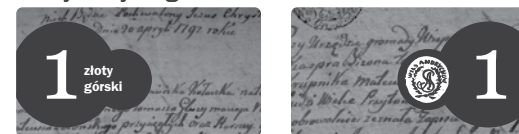
AWERS I REWERS

120 kart czasu
piekarzy
o wartości
1 miesiąca

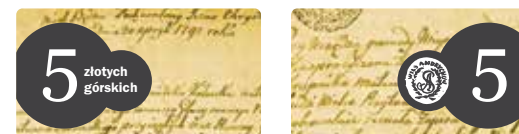
120 kart czasu
tkaczy
o wartości
1 miesiąca

120 kart czasu
kowali
o wartości
1 miesiąca

Karty złotych górskich:

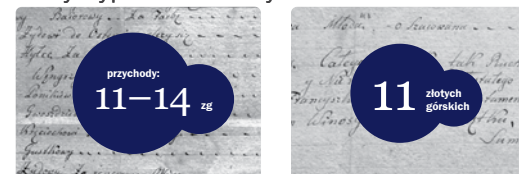


180 kart o nominale
1 złoty górski



180 kart o nominale
5 złotych górskich

Karty wypraw handlowych:



24 karty wypraw handlowych
bliskich (kolor granatowy)
o nominałach: 11-14



24 karty wypraw handlowych
średnich (kolor zielony)
o nominałach: 13, 16-18



24 karty wypraw handlowych
dalekich (kolor bordowy)
o nominałach: 19, 24-26

REWERS

AWERS

Karty towarów:



90 kart chlebow



90 kart płócien



90 kart bryk

III. Cel gry

W trakcie rozgrywki gracze wcielają się w role piekarzy, tkaczy i kowali. Ich zadaniem jest zgromadzenie jak największego majątku. Produkują towary, handlują na jarmarku oraz organizują wyprawy handlowe. Na majątek gracza składają się: karty złotych górskich, karty chlebow, karty płócien, karty bryk. Zwycięzcą gry jest gracz, któremu udało się zgromadzić największy majątek.

IV. Przygotowanie gry

Gra „Chłopska Szkoła Biznesu” jest przeznaczona dla dużej liczby graczy (12–30 osób).

Gra przebiega w czasie rzeczywistym – nie ma podziału na tury, gracze podejmują swoje akcje równocześnie. Każda rozgrywka wymaga osoby prowadzącej (np. trenera, nauczyciela, animatora grupy, doradcy zawodowego).

Osoba prowadząca nie uczestniczy w rozgrywce, jej zadaniem jest:

- przygotowanie wszystkich elementów gry przed rozgrywką,
- wyjaśnienie uczestnikom zasad i celu gry,
- pełnienie podczas gry funkcji bankiera.

Bankier obsługuje graczy produkujących chleby, płótna i bryki (przyjmuje od graczy karty złotych górskich i karty czasu i wydaje im towary), a także graczy prowadzących wyprawy handlowe (przyjmuje od graczy karty towarów i karty czasu, losuje karty wypraw handlowych i wypłaca im przychody z wypraw handlowych).

W przypadku rozgrywki, w której bierze udział więcej niż 16 uczestników, prowadzący może potrzebować pomocy 1 lub 2 osób w roli bankierów dla usprawnienia przebiegu rozgrywki. W przypadku większej liczby bankierów można rozdzielić ich zadania, np. jeden obsługuje akcję Produkcja, a drugi akcję Wyprawa handlowa.

Przed pierwszą rozgrywką

Przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki należy przygotować karty postaci, tj. zawiesić na rzemykach 33 karty postaci (11 kart Piekarzy, 11 kart Tkaczy, 11 kart Kowali) i zawiązać rzemyki w taki sposób, aby gracze mogli zawiesić je na szyi.

Przed przystąpieniem do gry należy każdorazowo:

- Przygotować pomieszczenie do rozgrywki: duży stół i sporo wolnej przestrzeni (salę należy przygotować tak, aby na środku pozostało jak najwięcej wolnego miejsca).
- Na przygotowanym stole z przodu sali rozłożyć planszę (skierowaną w stronę graczy).
- Podzielić karty wypraw handlowych na 3 stosy zgodnie z ich kolorem (granatowy, zielony, bordowy). Potasować każdy stos i umieścić na planszy po równo na polach miast, rewersem do góry:
 - karty wypraw bliskich (granatowe) na polach miast: Kraków, Lwów, Warszawa;
 - karty wypraw średnich (zielone) na polach miast: Amsterdam, Hamburg, Lubeka;
 - karty wypraw dalekich (bordowe) na polach miast: Barcelona, Moskwa, Stambuł.
- Przed planszą po stronie bankiera rozłożyć posegregowane karty towarów (karty chlebow, karty płócien, karty bryk) oraz karty złotych górskich (karty o nominale 1 złotego górskiego, karty o nominale 5 złotych górskich).
- Ustalić liczbę graczy i podzielić karty postaci w taki sposób, by kart poszczególnych zawodów (piekarzy, tkaczy, kowali) było w miarę możliwości tyle samo. Jeśli nie jest to możliwe, to w pierwszej kolejności zwiększamy liczbę kowali o 1, w drugiej liczbę tkaczy także o 1.

Przykład:

Jeśli w grze bierze udział 17 uczestników, to wcielają się oni w 5 Piekarzy, 5 Tkaczy, 5 Kowali (3 razy po 5 graczy) oraz, dodatkowo, w 1 Kowala i 1 Tkacza.

- Rozdać każdemu graczowi:
 - 1 kartę postaci (losowo)
- oraz zasoby początkowe:
 - 12 złotych górskich (2 karty o wartości 5 złotych górskich oraz 2 karty o wartości 1 złotego górskiego),

– 6 kart czasu (Piekarzom karty czasu piekarzy, Tkaczom karty czasu tkaczy, Kowalom karty czasu kowali).

- Prowadzący grę zajmuje stanowisko bankiera pomiędzy planszą a ścianą, tak by dostęp graczy do stołu z planszą był z jednej strony ograniczony.

V. Rozgrywka

Rozpoczęcie gry

Gra rozpoczyna się po przydzieleniu uczestnikom kart postaci i zasobów początkowych. Gracze rozpoczynają grę w momencie nadania przez prowadzącego sygnału do jej rozpoczęcia.

Przebieg rozgrywki (akcje graczy)

Gracze mogą podejmować 3 rodzaje akcji:

- Produkcja,
- Handel na jarmarku,
- Wyprawa handlowa.

Każdy gracz sam na bieżąco decyduje, czy chce w danym momencie produkować, handlować na jarmarku czy realizować wyprawę handlową. Dlatego w trakcie gry akcje graczy mogą się różnić, powtarzać i na siebie nakładać. Panuje gwar, ruch. Gracze targują się, nawiązują kontakty handlowe.

Na początku gry każdy gracz dysponuje kartami złotych górskich i kartami czasu. W zależności od tego, jaką gra postacią, może je wydać na produkcję chlebów (Piekarz), płócien (Tkacz) lub bryk (Kowal). Może także kupić te towary od innych graczy, handlując na jarmarku. Zebrane towary mogą posłużyć do zrealizowania wyprawy handlowej. Wyprawy handlowe i handel na jarmarku są źródłem przychodów gracza. W celu zrealizowania wyprawy handlowej gracz musi zebrać odpowiednią liczbę kart chlebów, płócien i bryk, widoczną na planszy w polu danego miasta oraz na rewersie karty postaci.

Karty czasu

Akcje Produkcja i Wyprawa handlowa wymagają użycia kart czasu. Akcja Handel na jarmarku (handel pomiędzy graczami) nie wymaga użycia kart czasu. Każdemu typowi postaci przypisany jest jeden rodzaj kart czasu: Piekarzowi karty czasu piekarzy (niebieskie), Tkaczowi karty czasu tkaczy (zielone), Kowalowi karty czasu kowali (czerwone). Zawierają one informacje o wydajności każdej z postaci.

Akcja: Produkcja

Gracze wymieniają w banku posiadane karty złotych górskich i karty czasu na towary, które produkują (Piekarze na karty chlebów, Tkacze na karty płócien, Kowale na karty bryk).

Każda produkcja kosztuje gracza odpowiednią liczbę kart złotych górskich i kart czasu.

Koszty produkcji

1 chleb – 1 złoty górski

1 płótno – 2 złote górskie

1 bryka – 3 złote górskie

Koszty produkcji są umieszczone na kartach towarów oraz na rewersie kart postaci.

Wydajność postaci

Za 1 kartę czasu gracz może wyprodukować:

4 chleby (Piekarz),

3 płótna (Tkacz),

2 bryki (Kowal),

przy czym chcąc wyprodukować liczbę towarów niższą niż maksymalna, również trzeba poświęcić 1 kartę czasu, np.:

– wyprodukowanie 4 chlebów kosztuje: 4 złote górskie i 1 kartę czasu,

– wyprodukowanie 2 chlebów kosztuje: 2 złote górskie i 1 kartę czasu.

Wydajność postaci jest umieszczona na kartach czasu.

Zadaniem bankiera w tej akcji jest wymienianie kart złotych górskich i kart czasu na karty chlebów, płócien i bryk oraz kontrolowanie, by

gracze produkowali towary zgodne z przypisanym im zawodem (zgodnie ze swoją kartą postaci).

Akcja: Handel na jarmarku

- Gracze handlują między sobą kartami towarów (kartami chlebów, kartami płócien, kartami bryk), które mogą wykorzystać do zorganizowania wypraw handlowych.
- Ceny towarów na jarmarku zależą od indywidualnych ustaleń pomiędzy graczami.
- Na jarmarku gracze wymieniają się kartami towarów (kartami chlebów, kartami płócien, kartami bryk) i kartami złotych górskich. Karty czasu nie podlegają handlowi.

W tej akcji bankier nie bierze bezpośredniego udziału.

Akcja: Wyprawa handlowa

W celu przeprowadzenia wyprawy handlowej do wybranego miasta gracz musi zgromadzić odpowiednią liczbę towarów. Liczba chlebów, płócien i bryk niezbędna do akcji Wyprawa handlowa widnieje w polu każdego miasta na planszy oraz na rewersie karty postaci. Po zebraniu odpowiedniej liczby kart towarów gracze udają się na wyprawy handlowe. Aby to zrobić, podchodzą do planszy i wskazują bankierowi miasto, do którego chcą się udać. Przekazują bankierowi zebrane karty chlebów, płócien i bryk dla wybranego miasta oraz 1 kartę czasu. Bankier odsłania wierzchnią kartę ze stosu kart wypraw handlowych danego miasta. Odczytuje wylosowany przychód (kwota złotych górskich na awersie karty wyprawy) i wypłaca graczowi wyliczoną kwotę złotych górskich. Użytą kartę odkłada na spód stosu kart wypraw handlowych danego miasta.

W grze występują 3 rodzaje wypraw:

- wyprawy bliskie (Kraków, Lwów, Warszawa) – o niskim stopniu ryzyka poniesienia strat i małej skali zysków,
- wyprawy średnie (Amsterdam, Hamburg, Lubeka) – o średnim stopniu ryzyka poniesienia strat i średniej skali zysków,

– wyprawy dalekie (Barcelona, Moskwa, Stambuł) – o wysokim stopniu ryzyka poniesienia strat i możliwości uzyskania znacznych zysków.

Ryzyko

Miasta z poszczególnych kręgów różnią się od siebie przychodami, jakie można w nich uzyskać. Przedział przychodów jest podany na rewersie kart wypraw i rewersie kart postaci. Im dalsza wyprawa, tym więcej potrzeba towarów do jej zorganizowania. Dalsze wyprawy mogą dać większy zysk, ale wiążą się z większym ryzykiem straty. Może się zdarzyć, że gracz zainwestował w wyprawę więcej złotych górskich, niż uzyskał. Miasta z bliższych kręgów oferują mniejsze zyski, mniejsze jest także ryzyko poniesienia strat.

Każda wyprawa handlowa kosztuje gracza 1 kartę czasu.

Zadaniem bankiera w tej akcji jest przyjmowanie od graczy kart towarów i kart czasu, odkrywanie pierwszych z wierzchu kart ze stosu kart wypraw handlowych miast wskazywanych przez graczy, odczytywanie i wypłacanie graczom przychodów z wypraw oraz odkładanie kart wypraw handlowych na spód stosu kart danego miasta. Bankier powinien także sprawdzać, czy liczba kart towarów przekazywanych przez gracza jest zgodna z kosztami wyprawy, widniejącymi na planszy przy każdym z miast.

VI. Zakończenie gry

Gra kończy się w momencie, gdy wszyscy gracze wyczerpią możliwości działań: gdy wykorzystają karty czasu lub gdy nie mogą już zorganizować wyprawy handlowej (posiadają karty czasu, ale nie posiadają potrzebnych kart towarów ani kart złotych górskich niezbędnych do ich wyprodukowania), lub kiedy osoba prowadząca ogłosi koniec rozgrywki.

Podsumowanie rozgrywki i wyłonienie zwycięzcy

- Każdy gracz liczy zgromadzony majątek: sumuje karty złotych górskich i karty towarów. Karty towarów przelicza na złote górskie, zgodnie z kosztami ich produkcji.

- Prowadzący grę prosi graczy o podanie wyników i na tej podstawie wyłania zwycięzcę lub zwycięzców – osoby, które w trakcie rozgrywki zgromadziły największy majątek w przeliczeniu na złote górskie.

- W trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że grupa graczy zawiązała spółkę, której członkowie połączyli swój kapitał. W takiej sytuacji bankier rozlicza graczy indywidualnie. Gracze sami decydują o podziale majątku spółki między siebie.

WARIANT ZAAWANSOWANY

Wariant zaawansowany gry różni się od podstawowego dwoma elementami:

- Uczestnicy grają w dwuosobowych spółkach. Przed rozgrywką dzielą się na pary i pozostają w nich do jej zakończenia. Podobnie jak w wersji podstawowej, każdy z graczy ma swoją postać i początkowe zasoby:

- 12 złotych górskich dla pary,
- 6 kart czasu dla każdego gracza.

Po zakończeniu gry podsumowuje się majątek spółek.

- Do rozgrywki dochodzi dodatkowy element: karty pomocników. Pomocnicy to przedstawiciele różnych zawodów, których gracze mogą zatrudniać podczas swoich wypraw handlowych. Pomocnicy dają graczom dodatkowe możliwości w grze, są też wliczani do majątku spółki na koniec gry.

I. Przygotowanie do gry w wersji zaawansowanej

Rozgrywkę przygotowuje się tak jak do wersji podstawowej. Ponadto, przed przydzieleniem graczom postaci, należy podzielić ich na dwuosobowe zespoły – spółki. W przypadku nieparzystych grup graczy, jeden z graczy nie uczestniczy w grze, ale pomaga prowadzącemu jako bankier. W każdym zespole powinny się znaleźć dwie różne postacie. Możliwe pary to zatem: Kowal i Piekarz, Tkacz i Kowal, Piekarz i Tkacz. Dla ułatwienia przed przydzieleniem graczom postaci należy przygotować zestawy kart zawierające po dwie postaci.

Poniższa tabela prezentuje, ile zestawów kart danych postaci należy przygotować przed rozgrywką przy określonej liczbie graczy.

Liczba graczy	Zestawy postaci	Liczba graczy	Zestawy postaci
12	2 spółki: Kowal i Tkacz 2 spółki: Kowal i Piekarz 2 spółki: Piekarz i Tkacz	22	4 spółki: Kowal i Tkacz 4 spółki: Kowal i Piekarz 3 spółki: Piekarz i Tkacz
14	3 spółki: Kowal i Tkacz 2 spółki: Kowal i Piekarz 2 spółki: Piekarz i Tkacz	24	4 spółki: Kowal i Tkacz 4 spółki: Kowal i Piekarz 4 spółki: Piekarz i Tkacz
16	3 spółki: Kowal i Tkacz 3 spółki: Kowal i Piekarz 2 spółki: Piekarz i Tkacz	26	5 spółek: Kowal i Tkacz 4 spółki: Kowal i Piekarz 4 spółki: Piekarz i Tkacz
18	3 spółki: Kowal i Tkacz 3 spółki: Kowal i Piekarz 3 spółki: Piekarz i Tkacz	28	5 spółek: Kowal i Tkacz 5 spółek: Kowal i Piekarz 4 spółki: Piekarz i Tkacz
20	4 spółki: Kowal i Tkacz 3 spółki: Kowal i Piekarz 3 spółki: Piekarz i Tkacz	30	5 spółek: Kowal i Tkacz 5 spółek: Kowal i Piekarz 5 spółek: Piekarz i Tkacz

W lewej części planszy znajduje się 9 pól pomocników opisanych nazwami miast, które gracze odwiedzają w trakcie wypraw handlowych. Przed grą należy rozłożyć karty pomocników na tych polach.

Wszystkie karty pomocników są przypisane do grup miast:

- pomocnicy dostępni w miastach bliskich (kolor granatowy) – mistrz piekarski, przekupka, drelicharz;
- pomocnicy dostępni w miastach średnich (kolor zielony) – mistrz tkacki, zarządca składu towarowego, kupiec;
- pomocnicy dostępni w miastach dalekich (kolor bordowy) – mistrz kowalski, przedstawiciel handlowy, mistrz kupiecki.

W każdym mieście dostępny jest jeden typ pomocnika. Na początku rozgrywki na każdym polu pomocnika znajdują się 3 karty tego

samego pomocnika. Przed rozłożeniem kart pomocników na planszy należy podzielić je na 9 osobnych stosów, w każdym z nich powinny się znaleźć 3 karty tego samego pomocnika. Należy losowo umieścić stosy kart pomocników na odpowiednich polach pomocników w odpowiedniej grupie miast, oznaczonych kolorami, np. przekupki mogą się znaleźć w Krakowie albo Lwowie, albo Warszawie, mistrzowie tkaczy w Lubece albo Hamburgu, albo Amsterdamie. Karty należy położyć tak, aby widoczny był koszt zatrudnienia i działanie danego pomocnika.

II. Rozgrywka w wersji zaawansowanej

Rozgrywka przebiega według zasad takich jak w wersji podstawowej – gracze produkują towary, handlują na jarmarkach z innymi graczami i realizują wyprawy handlowe, otrzymując za nie wypłatę od bankiera. Dodatkowe możliwości, jakie pojawiają się w grze zaawansowanej, są związane z grą w spółkach i kartami pomocników.

Rozgrywka w zespołach

Każda spółka dysponuje umiejętnościami dwóch z trzech funkcjonujących w grze postaci. Oznacza to, że dwa z trzech potrzebnych do wypraw towarów spółka może produkować dzięki akcji Produkcja. Podczas liczenia majątku na koniec gry każda spółka jest traktowana jak jeden gracz – wszystkie składniki majątku spółki, sumują się. Zwycięzcą gry zostaje spółka.

Początkowy kapitał oraz to, co zarabiają gracze w ciągu gry, traktuje się jako własność spółki – jej członkowie mogą się swobodnie wymieniać złotymi górskimi i kartami chlebów, płócien i bryk, które posiadają, oraz kartami pomocników.

Zasada ta nie dotyczy kart czasu! Są one wyłączną własnością każdego gracza. Podczas akcji Produkcja każdy gracz używa tylko kart czasu swojej postaci. Podczas akcji Wyprawa handlowa wspólnicy razem decydują, której postaci kartę czasu oddać bankierowi.

III. Pomocnicy

Karty pomocników przedstawiają różnych rzemieślników i fachowców, których gracze mogą spotkać w miastach, do których się wyprawiają. Gracze, którzy dotarli do danego miasta, mogą zatrudnić dostępnego tam pomocnika, korzystając z przychodu z tej wyprawy. Pomocnik

dostępny w danym mieście to ten, którego karta jest umieszczona na polu pomocnika oznaczonym nazwą danego miasta.

Koszt zatrudnienia pomocnika oraz jego funkcja są podane na karcie pomocnika.

Raz nabyta karta pomocnika jest własnością spółki i może być przez nią wielokrotnie wykorzystywana, a nawet wynajmowana czy odsprzedawana innym spółkom. Karty pomocników dotyczące wypraw handlowych mogą być wykorzystywane w dowolnym mieście. Podczas akcji Wyprawa handlowa lub Produkcja, gracz może wykorzystać tylko jedną kartę pomocnika danego typu. Przykładowo: gracz nie może użyć jednocześnie dwóch kart drelicharza i domagać się od bankiera dodatkowych 2 złotych górskich. Karty pomocników mogą być przedmiotem wymiany handlowej pomiędzy graczami. Na koniec gry wartości kart pomocników wyrażone w złotych górskich są wliczane do majątku spółki.

W celu zatrudnienia pomocnika gracze muszą odbyć wyprawę handlową do miasta, w którym znajduje się potrzebna im karta pomocnika – gromadzą konieczne do tej wyprawy zasoby i odbierają wypłatę od bankiera. Następnie ponoszą koszt zatrudnienia pomocnika (określony na karcie pomocnika) i zatrzymują kartę pomocnika. Od tego momentu mogą korzystać w grze z oferowanych przez tego pomocnika funkcji lub odsprzedać kartę pomocnika innej spółce.

Zapewniane przez pomocników możliwości w grze dotyczą akcji Produkcja i Wyprawa handlowa. Korzystający z nich gracz okazuje bankierowi kartę pomocnika w sytuacji, której ona dotyczy.

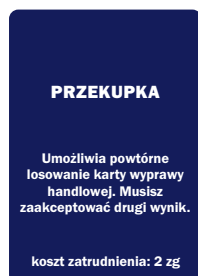
Dostępnych jest 9 typów pomocników. W każdym kręgu miast (błiskie, średnie i dalekie) dostępne są trzy typy pomocników, po jednym typie w danym mieście. Pomocników można zatrudniać wyłącznie podczas wypraw handlowych. Typ pomocnika dostępny w danym mieście znajduje się na polu pomocnika opisanym nazwą danego miasta po lewej stronie planszy.

Pomocnicy z miast bliskich:



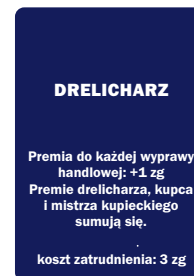
Mistrz piekarski

Korzystając z akcji Produkcja, Piekarz może wyprodukować maksymalnie 4 chleby, wydając na to jedną kartę czasu. Dzięki mistrzowi piekarskiemu, za jedną kartę czasu Piekarz może wyprodukować do 5 chlebów.



Przekupka

Wykonując akcję Wyprawa handlowa, gracze posiadający przekupkę mogą wylosować drugą kartę wyprawy, jeśli pierwsza im nie odpowiada (przychód z wyprawy jest dla nich za mały). Gracze muszą zaakceptować wynik z drugiej karty.



Drelicharz

Za każdym razem podczas akcji Wyprawa handlowa gracze zatrudniający drelicharza dodają 1 zg do przychodu z wylosowanej karty wyprawy. Jeśli gracze posiadają również kupca i/lub mistrza kupieckiego – premie od tych postaci sumują się (przykładowo gracze zatrudniający kupca, drelicharza i mistrza kupieckiego otrzymają w sumie premię + 6 zg do przychodu z wyprawy).

Pomocnicy z miast średnich:



Mistrz tkacki

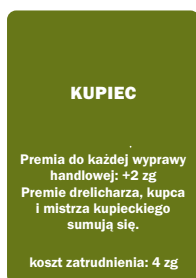
Korzystając z akcji Produkcja, Tkacz może wyprodukować maksymalnie 3 płótna, wydając na to jedną kartę czasu. Dzięki mistrzowi tkackiemu, za jedną kartę czasu Tkacz może wyprodukować do 4 płócien.



Zarządca składu towarowego

Zbierając zestaw kart potrzebnych na wyprawę handlową do danego miasta, gracze zatrudniający zarządcę składu towarowego mogą potraktować 1 kartę chleba jako 1 kartę płótna albo 1 kartę płótna jako 1 kartę chleba. Zamiana taka może dotyczyć tylko jednej karty w trakcie akcji Wyprawa handlowa.

Jeśli gracze zatrudniają również przedstawiciela handlowego, mogą połączyć możliwości obu tych pomocników (w sumie mogą zamienić dzięki nim dwie karty, traktując płótno jako chleb lub chleb jako płótno oraz brykę jako płótno lub płótno jako brykę).



Kupiec

Za każdym razem podczas akcji Wyprawa handlowa gracze zatrudniający kupca dodają 2 zg do przychodu z wylosowanej karty wyprawy. Jeśli gracze posiadają również drelicharza i/lub mistrza kupieckiego – premie od tych postaci sumują się (przykładowo gracze zatrudniający kupca, drelicharza i mistrza kupieckiego otrzymają w sumie premię + 6 zg do przychodu z wyprawy).

Pomocnicy z miast dalekich:



Mistrz kowalski

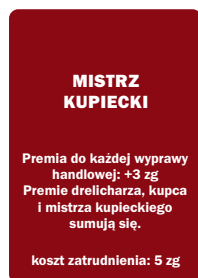
Korzystając z akcji Produkcja, Kowal może wyprodukować maksymalnie 2 bryki, wydając na to jedną kartę czasu. Dzięki mistrzowi kowalskiemu za jedną kartę czasu Kowal może wyprodukować do 3 bryk.



Przedstawiciel handlowy

Zbierając zestaw kart potrzebnych na wyprawę handlową do danego miasta, gracze zatrudniający przedstawiciela handlowego mogą potraktować 1 kartę bryki jako 1 kartę płótna albo 1 kartę płótna jako 1 kartę bryki. Zamiana taka może dotyczyć tylko jednej karty w trakcie akcji Wyprawa handlowa.

Jeśli gracze zatrudniają również zarządcę składu towarowego, mogą połączyć możliwości obu tych pomocników (w sumie mogą zamienić dzięki nim dwie karty, traktując płótno jako chleb lub chleb jako płótno oraz brykę jako płótno lub płótno jako brykę).



Mistrz kupiecki

Za każdym razem podczas akcji Wyprawa handlowa gracze zatrudniający mistrza kupieckiego dodają 3 zg do przychodu z wylosowanej karty wyprawy. Jeśli gracze posiadają również drelicharza i/lub kupca – premie od tych postaci sumują się (przykładowo gracze zatrudniający kupca, drelicharza i mistrza kupieckiego otrzymają w sumie premię + 6 zg do przychodu z wyprawy).

IV. Zakończenie gry w wersji zaawansowanej

Gra kończy się, podobnie jak w wersji podstawowej, w momencie, kiedy żadna ze spółek nie ma już możliwości podjęcia akcji lub gdy bankier ogłosi koniec rozgrywki. Po zakończeniu gry zliczany jest majątek spółek. Każda ze spółek liczy zgromadzony majątek: sumuje karty złotych górskich i karty towarów. Karty towarów przelicza na złote górskie, według kosztów ich produkcji. Dodatkowo do majątku spółek są wliczani zatrudnieni przez nie pomocnicy.

Wartość kart pomocników została określona według poniższej tabeli:

Pomocnik	Wartość w złotych górskich
pomocnicy z miast bliskich (drelicharz, przekupka, mistrz piekarski)	Koszt zatrudnienia + 1 zg
pomocnicy z miast średnich (kupiec, zarządca składu towarowego, mistrz tkacki)	Koszt zatrudnienia + 2 zg

pomocnicy z miast dalekich (mistrz kupiecki, przedstawiciel handlowy, mistrz kowalski)

Koszt zatrudnienia + 3 zg

Dla ułatwienia wartość kart pomocników została zapisana na kartach pomocników. Licząc majątek spółki na koniec gry, należy dodać tę wartość.

Zwycięzcą gry w wersji zaawansowanej zostaje spółka, która zgromadziła największy majątek.

OGÓLNE ZASADY ORGANIZACJI MIĘDZYSZKOLNEGO TURNIEJU GRY SYMULACYJNEJ „CHŁOPSKA SZKOŁA BIZNESU” – WSKAZÓWKI DLA ORGANIZATORA

I. Wprowadzenie

Poniższe reguły dotyczą organizacji międzyszkolnego turnieju gry „Chłopska Szkoła Biznesu” z udziałem od 20 do 60 szkół, które na rozgrywkach finałowych są reprezentowane łącznie przez 120 uczniów. Jeśli zachodzi taka potrzeba, organizator turnieju może zmniejszyć liczbę uczestniczących w nim szkół oraz graczy. Uczestnicy turniejów grają w zaawansowany wariant rozgrywki. Organizatorami i uczestnikami turnieju mogą być nie tylko szkoły, ale także inne podmioty, np. instytucje kultury, organizacje pozarządowe, firmy.

Na organizację międzyszkolnego turnieju „Chłopskiej Szkoły Biznesu” składają się następujące etapy:

- rekrutacja szkół do turnieju,
- przygotowanie szkół do udziału w turnieju,
- eliminacje wewnątrzszkolne,
- międzyszkolny finał turnieju.

II. Rekrutacja szkół

Przy założeniu, że w finale turnieju międzyszkolnego bierze udział 120 uczestników, organizator turnieju może zaprosić do udziału maksymalnie 60 szkół. Wówczas każda szkoła w finale turnieju międzyszkolnego może być reprezentowana przez jeden dwuosobowy zespół. W przypadku gdy w turnieju uczestniczy 20 szkół każda z nich w finale turnieju międzyszkolnego może być reprezentowana przez trzy dwuosobowe zespoły. W innych wypadkach o liczbie uczestników decyduje organizator.

Każda szkoła, która chce brać udział w turnieju międzyszkolnym, powinna wyłonić przedstawiciela odpowiedzialnego za organizację eliminacji wewnątrzszkolnych, wyłonienie zwycięzców eliminacji (finalistów) oraz zapewnienie ich obecności na rozgrywkach finałowych turnieju międzyszkolnego.

Organizator turnieju międzyszkolnego informuje szkoły zgłaszające się do turnieju o konieczności wyłonienia przedstawiciela szkoły oraz o etapach organizacji turnieju (rekrutacja szkół, przygotowanie szkół do udziału w turnieju, eliminacje wewnątrzszkolne, finał turnieju).

III. Przygotowanie szkół do udziału w turnieju

Organizator turnieju międzyszkolnego powinien przygotować przedstawicieli szkół, które zgłosiły się do udziału w turnieju w zakresie:

- samodzielnego prowadzenia rozgrywek „Chłopskiej Szkoły Biznesu” w szkole,
- przeprowadzenia eliminacji wewnątrzszkolnych i wyłonienia zwycięzców eliminacji,
- przygotowania finalistów do udziału w rozgrywkach finałowych turnieju.

Ponadto organizator turnieju międzyszkolnego powinien przekazać przedstawicielowi szkoły biorącej udział w turnieju informacje dotyczące:

- terminów (przeprowadzenia eliminacji, daty zgłoszenia organizatorowi finalistów – zwycięzców eliminacji wewnątrzszkolnych, planowanej daty rozgrywek finałowych turnieju międzyszkolnego),
- liczby zespołów, które szkoła może wyłonić w ramach eliminacji wewnątrzszkolnych do udziału w rozgrywkach finałowych (od 2 do 6 uczniów, czyli od 1 do 3 zespołów, ewentualnie, powołanie zespołów rezerwowych).

Przekazanie powyższych informacji może zostać zapewnione przez organizatora poprzez:

- poinformowanie i przeszkolenie każdego zgłaszającego się przedstawiciela szkoły,
- przeprowadzenie spotkania organizacyjnego dla przedstawicieli szkół.

W obu tych przypadkach wszystkie szkoły uczestniczące w turnieju powinny otrzymać od organizatora turnieju wszelkie niezbędne informacje dotyczące prowadzenia rozgrywek oraz udziału w międzyszkolnym turnieju „Chłopskiej Szkoły Biznesu” (np. organizator może opracować regulamin turnieju i udostępnić go szkołom).

IV. Eliminacje wewnętrzne

Szkoły biorące udział w turnieju wyłaniają jego finalistów w ramach eliminacji wewnętrznych. Jedna szkoła może być reprezentowana w rozgrywkach finałowych przez 1, 2 lub 3 dwuosobowe zespoły. O liczbie zespołów reprezentujących szkołę decyduje organizator. Organizator może również zdecydować o tym, że szkołę reprezentują także zespoły rezerwowe.

Finalistami turnieju zostają zespoły, które miały najlepsze wyniki w przeprowadzonych w szkole rozgrywkach. Szkoła decyduje we własnym zakresie o sposobie wyłonienia finalistów w ramach eliminacji wewnętrznych.

Możliwe sposoby wyłonienia finalistów:

- turniej szkolny z udziałem wybranych klas,
- turniej szkolny z udziałem ochotników,
- rozgrywki w wybranych klasach i wyłonienie zespołów o najwyższej punktacji,
- dwukrotne rozgrywki w jednej wybranej klasie i wyłonienie zespołów o najwyższej punktacji.

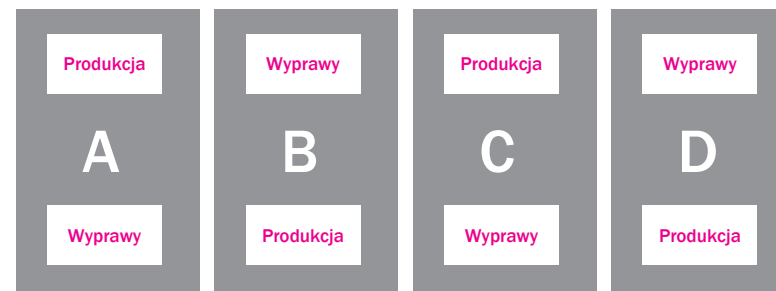
V. Finał turnieju

Finał turnieju międzyszkolnego jest wydarzeniem obejmującym 3 rundy rozgrywek „Chłopskiej Szkoły Biznesu”: 2 rundy eliminacyjne i 1 rundę finałową. Uczestniczą w nim zespoły wyłonione w eliminacjach wewnętrznych. Zasadniczo w finale turnieju uczestniczy 120 osób grających w 60 dwuosobowych zespołach.

Przygotowanie finału

Finał turnieju powinien, w miarę możliwości, odbywać się na dużej sali, tak żeby możliwe było przeprowadzenie 4 równoległych rozgrywek dla 30 osób każda. Pola gry powinny być od siebie wyraźnie oddzielone i oznaczone kolejno widocznymi znakami: A, B, C, D. Każde pole gry powinno być wyposażone w dwa stoły ustawione po jego przeciwnych stronach.

Każdą rozgrywkę na danym polu powinno obsługiwać 5 bankierów. Do tego celu można zaangażować odpowiednio przygotowanych



Ustawienie pól gry

uczniów. Stanowiska produkcji i wypraw handlowych powinny być rozdzielone i umieszczone na stołach przygotowanych po przeciwnych stronach pola gry. Każde stanowisko obsługuje 2 bankierów. Piąty bankier w miarę potrzeby przenosi karty pieniędzy i towarów pomiędzy stanowiskami produkcji i wypraw. Na każdym polu powinien też być jeden sędzia (osoba dorosła), który obserwuje rozgrywkę, a po jej zakończeniu odbiera od każdego zespołu wszystkie karty, zlicza wynik uzyskany przez zespół i zapisuje go na karcie raportu oraz we własnych notatkach.

Przed rozpoczęciem finału każdy zespół rejestruje się u organizatora turnieju i otrzymuje od niego numer zespołu, który będzie obowiązywał do końca turnieju. Dla usprawnienia przebiegu finału organizator może dać członkom zespołu identyfikatory z numerem zespołu. Po wejściu zespołów na salę organizator wyczytuje, który zespół został przydzielony do którego pola gry (A, B, C lub D). Po przejściu na właściwe pole gry każdy zespół otrzymuje od swojego sędziego kopertę oznaczoną numerem zespołu, w której znajdują się karty postaci, karty czasu i karty pieniędzy oraz karta raportu.

2 rundy eliminacyjne

Na początku finału turnieju „Chłopskiej Szkoły Biznesu” rozgrywane są 2 rundy eliminacyjne.

W każdej rundzie **jednocześnie** rozgrywane są 4 rozgrywki, w grupach A, B, C, D.

W każdej grupie gra 15 zespołów (30 osób).
 Każda rozgrywka przebiega na wydzielonym polu gry.
 Punkty uzyskiwane podczas poszczególnych rund eliminacyjnych sumują się (patrz: Punktacja podczas rund eliminacyjnych).

Podział finalistów na rozgrywki w grupach

O doborze składu grup do rozgrywek I rundy eliminacyjnej decyduje organizator turnieju.

Uwaga: zespoły z jednej szkoły w I rundzie eliminacyjnej powinny być w miarę możliwości rozstawiane do rozgrywek w różnych grupach (na różnych polach).

O doborze składu grup do rozgrywek w II rundzie eliminacyjnej decydują punkty zdobyte w I rundzie. Pierwszych 15 zespołów zagra w grupie A, kolejnych 15 w grupie B itd.

Punktacja podczas rund eliminacyjnych

Zespoły zdobywają punkty w liczbie równej majątkowi spółki (łącznie pieniądze, towary, pomocnicy), zgodnie z zasadami ogólnymi gry. Punkty zliczane są przez sędziego na karcie raportu oraz w jego notatkach. Po wpisaniu wyniku danej rundy sędzia zwraca zespołowi jego kartę raportu.

Dodatkowo zespoły zdobywają premie za zdobycie czołowych miejsc w swojej grupie zgodnie z poniższą tabelką:

Miejsce	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII–XV
Premia	20	13	8	5	3	2	1	0

Remis zostaje rozstrzygnięty na korzyść zespołu, który na koniec gry posiadał więcej gotówki.

Runda finałowa

W wyniku rundy finałowej, spośród wszystkich uczestników turnieju wyłaniane są 4 zwycięskie zespoły, które zajmują I, II, III i IV miejsce.

Runda finałowa obejmuje 4 równoczesne rozgrywki. O przydziale zespołów do poszczególnych grup podczas rundy finałowej decyduje suma punktów zdobytych przez nie podczas obu rund eliminacyjnych. Grupy są więc tworzone na podstawie tabeli wyników zespołów powstałej po zakończeniu rund eliminacyjnych. Podobnie jak w II rundzie eliminacyjnej, pierwszych 15 zespołów z najwyższą punktacją trafia do grupy A, następnych 15 do grupy B itd. Gracze w grupie A grają o I miejsce, w grupie B o II, w grupie C o III, a w grupie D o IV.

Uwaga

W przypadku gdy różnica punktowa między ostatnim zakwalifikowanym do danej grupy zespołem a pierwszym zespołem z grupy niższej wynosi mniej niż 5 punktów, organizator turnieju może zdecydować, że jeden i tylko jeden zespół z grupy niższej zostaje przesunięty do grupy wyższej. Powstaje wtedy wyjątkowa sytuacja, w której w jednej grupie może grać wyjątkowo maksymalnie 16 zespołów (32 osoby).

Punktacja w rundzie finałowej

W rundzie finałowej każdy zespół rozpoczyna grę z zerowym stanem punktów (punkty z rund eliminacyjnych nie są brane pod uwagę). W rundzie finałowej nie są przyznawane premie punktowe za zajmowane w grupie miejsce.

W przypadku remisu w rundzie finałowej, o zwycięstwie decyduje liczba punktów z rund eliminacyjnych. Gdyby także wtedy był remis o kolejności zadecyduje suma punktów z premii za miejsce w grupie z rund eliminacyjnych.

Najlepsze zespoły z każdej z grup zajmują odpowiednio I, II, III i IV miejsce. Jeśli jednak organizator tak zadecyduje, może również przyznać nagrody lub wyróżnienia dla zespołów, które w swoich grupach zajęły II i III miejsca.

VI. Uwagi do prowadzenia rozgrywek

Przed każdą rozgrywką należy przygotować w kopertach zestawy kart postaci wraz z kartami czasu i kartami pieniędzy dla zespołów – odpowiednio do liczby graczy (patrz: Instrukcja, s. 13).

Wyprawy i produkcja powinny być obsługiwane przez bankierów oddzielnie. Stoły do ich obsługi powinny znajdować się po przeciwnych stronach pola gry.

W każdej rundzie rozgrywek układ pomocników jest losowany i stosowany jednolicie na wszystkich planszach (losowanie należy przeprowadzić na jednej planszy, a następnie powielić układ kart na wszystkich pozostałych).

Karty wypraw handlowych nie powinny być rozkładane losowo. Przygotowując grę, należy pamiętać, by na polu każdego miasta z danego kręgu (miasta bliskie, średnie i dalekie) znalazł się taki sam zestaw kart – obejmujący pełen przedział możliwych w danym mieście przychodów. Karty powinny być dobrze potasowane!

Niedozwolona jest produkcja bez okazania bankierowi odpowiedniej karty postaci.

Oszustwa karane będą natychmiastowym wykluczeniem z turnieju. W szczególności niedopuszczalne są (i traktowane jak oszustwo) poniższe działania:

- przekazywanie pieniędzy, towarów, kart czasu, kart pomocników między graczami z różnych rozgrywek i różnych pól gry,
- kradzież pieniędzy, towarów, kart czasu z banku lub innym graczom.

Każdej rozgrywce na każdym polu gry powinien być przypisany sędzia (osoba dorosła, wyznaczona przez organizatora), który będzie rozstrzygał ewentualne spory i egzekwował kary za niedopuszczalne zachowania. Sędzia jest instancją ostateczną i nie ma odwołania od jego decyzji. Po każdej rundzie zespoły muszą zwrócić sędziemu wszystkie posiadane karty, także karty postaci. Przed każdą kolejną rundą zespoły otrzymują nowe zestawy. Organizator wedle własnego uznania może wprowadzić do finału turnieju dodatkowe elementy, np. dodatkowo wyłonić najlepszego pracodawcę, czyli zespół, który zatrudnił najwięcej pomocników.



PRZYKŁADOWA KARTA RAPORTU Z FINAŁU TURNIEJU „CHŁOPSKIEJ SZKOŁY BIZNESU”

Nazwiska graczy:

Numer zespołu:

Raport z I rundy eliminacyjnej

Grupa A B C D*

Łączna liczba złotych górskich:

Łączna wartość towarów:

Łączna wartość kart pomocników:

Premia:

Suma:

Miejsce w grupie:

Raport z II rundy eliminacyjnej

Grupa A B C D*

Łączna liczba złotych górskich:

Łączna wartość towarów:

Łączna wartość kart pomocników:

Premia:

Suma:

Miejsce w grupie:

Suma punktów z I i II

rundy eliminacyjnej:

Miejsce w ogólnej klasyfikacji:

Raport z rundy finałowej

Grupa A B C D*

Łączna liczba złotych górskich:

Łączna wartość towarów:

Łączna wartość kart pomocników:

Suma:

Wydawca:



Małopolski Instytut Kultury

ul. Karmelicka 27

31-131 Kraków

tel.: 12 422 18 84

fax: 12 422 55 62

instytut@mik.krakow.pl

www.mik.krakow.pl

www.csb.mik.krakow.pl



instytucja kultury

Województwa

Małopolskiego

Koncepcja i opracowanie merytoryczne gry:

Piotr Idziak

Sebastian Wacięga

Współpraca merytoryczna:



Towarzystwo

Miłośników

Andrychowa

Projekt:

Agnieszka Buława-Orłowska

Stefan Hamiga

Ilustracje:

- fotografia na opakowaniu gry i okładce instrukcji przedstawiająca kołodzieja Jana Krzaka z Andrychowa i jego pracowników ze zbiorów Towarzystwa Miłośników Andrychowa
- fotografia na karcie piekarza ze zbiorów Narodowego Archiwum Cyfrowego
- fotografie na kartach pomocników i towarów Stefana Hamigi i Sebastiana Wacięgi
- mapa Europy z 1789 roku z kolekcji Davida Rumseya, www.davidrumsey.com
- pozostałe materiały ilustracyjne ze zbiorów Towarzystwa Miłośników Andrychowa

© by MIK, Kraków 2015

Wydanie trzecie