



„CHŁOPSKA SZKOŁA BIZNESU” – EDUKACYJNA 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 omówieniu podstawowych zjawisk rynkowych (np. spółka, klaster, konkurencja, współpraca) lub luźnej rozgrywce.

Wariant zaawansowany jest przeznaczony dla grup, które grają w CSB po raz drugi 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

II. Zawartość pudełka

KARTY POMOCNIKÓW

KARTY POSTACI

KARTY WYPRAW HANDLOWYCH

KARTY TOWARÓW

PLANSZA



Karty postaci:



AWERS

I Przylód 11-14 zg	3 1 1
Kacik	2 2 1
Lwów	2 1 2
Wienawa	2 1 2
II Przylód 13-18 zg	4 2 1
Lubka	2 2 2
Hamburg	5 1 2
Amsterdam	5 1 2
III Przylód 19-26 zg	5 2 3
Moskwa	4 3 3
Sztambul	3 4 3
Barcelona	3 4 3

koszt produkcji:

1 1 - 1 zg

1 1 - 2 zg

1 1 - 3 zg

16 kart Kowala

I Przylód 11-14 zg	3 1 1
Kacik	2 2 1
Lwów	2 1 2
Wienawa	2 1 2
II Przylód 13-18 zg	4 2 1
Lubka	2 2 2
Hamburg	5 1 2
Amsterdam	5 1 2
III Przylód 19-26 zg	5 2 3
Moskwa	4 3 3
Sztambul	3 4 3
Barcelona	3 4 3

koszt produkcji:

1 1 - 1 zg

1 1 - 2 zg

1 1 - 3 zg

16 kart Piekarza

I Przylód 11-14 zg	3 1 1
Kacik	2 2 1
Lwów	2 1 2
Wienawa	2 1 2
II Przylód 13-18 zg	4 2 1
Lubka	2 2 2
Hamburg	5 1 2
Amsterdam	5 1 2
III Przylód 19-26 zg	5 2 3
Moskwa	4 3 3
Sztambul	3 4 3
Barcelona	3 4 3

koszt produkcji:

1 1 - 1 zg

1 1 - 2 zg

1 1 - 3 zg

16 kart Tkacza

REWERS

Karty czasu:



120 kart czasu
kowali
o wartości

120 kart czasu
piekarzy
o wartości
1 miesiąca

120 kart czasu
tkaczy
o wartości
1 miesiąca

Karty złotych górskich:

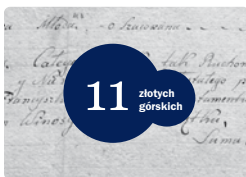
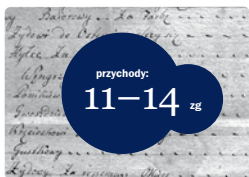


180 kart o nominale
1 złoty górski

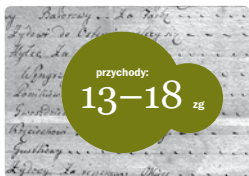


180 kart o nominale
5 złotych górskich

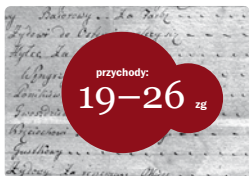
Karty wypraw handlowych:



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

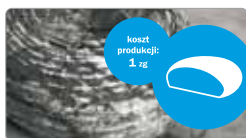
REWERS

AWERS

Karty towarów:



90 kart bryk



90 kart chlebów



90 kart płócien

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. Z tych względów dla uporządkowania rozgrywki przed grą należy wyłonić prowadzącego (np. podczas rozgrywki w szkole prowadzącym jest nauczyciel). Prowadzący nie uczestniczy w grze tak jak inni gracze, jego zadaniem jest:

- przygotowanie wszystkich elementów gry przed rozgrywką,
- pełnienie podczas gry funkcji bankiera.

Bankier obsługuje graczy produkujących chleby, bryki i płótna (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 miast i wypłaca im przychody).

W przypadku rozgrywki, w której bierze udział więcej niż 16 uczestników, prowadzący może potrzebować pomocy 1 lub 2 osób w roli bankierów dla upłynnienia rozgrywki (np. podczas gry w szkole prowadzący może dobrać sobie dwóch uczniów do pomocy, jeden z nich może obsługiwać produkcję, a drugi wyprawy).

Przed pierwszą grą:

Przed przystąpieniem do pierwszej rozgrywki należy przygotować karty postaci, tj. zawiesić na rzemkach 33 karty postaci (11 kart Piekarzy, 11 kart Tkaczy, 11 kart Kowali) i zawiązać rzemki 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 (w przypadku sali szkolnej ławki i krzesła można ustawić przy ścianach, tak by na środku pozostało jak najwięcej wolnego miejsca, a 2 połączone ławki szkolne ułożyć z przodu sali – w miejscu, w którym zwykle znajduje się biurko nauczyciela).

- Na przygotowanym stole (biurku lub ławkach) 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 chlebów, 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,
- Wyprawy handlowe.

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 są źródłem dochodów gracza. W celu zrealizowania wyprawy handlowej gracz musi zebrać odpowiednią liczbę kart chlebów, płócien i bryk, widoczną na planszy w polu danego miasta.

Karty czasu

Za każdym razem podejmując akcję Produkcja i Wyprawa handlowa, gracz zużywa 1 kartę czasu. Akcja Handel na jarmarku (handel pomiędzy graczami) nie wymaga użycia karty czasu. Każdej postaci przysługują inne karty czasu: Piekarzowi karty czasu piekarzy, Tkaczowi karty czasu tkaczy, Kowalowi karty czasu kowali. 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.

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 zbierają karty towarów (karty chlebów, karty płócien, karty bryk) potrzebne do zorganizowania wypraw handlowych, handlując pomiędzy sobą na jarmarku.
- 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, bryk i płócien niezbędna do akcji Wyprawa handlowa widnieje w polu każdego miasta na planszy. 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 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 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.

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).

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 należy zsumować zyski członków takiej spółki, a w trakcie podsumowania traktować ich jak jednego gracza.

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 wylosowaniem przez graczy postaci, należy podzielić graczy 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 postaci. 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

Przed grą należy rozłożyć karty pomocników na planszy.

Każda z nich leży na polu oznakowanym nazwą miasta, które gracze odwiedzają w trakcie wypraw handlowych. 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 zna-

leżć 3 karty tego samego pomocnika. Należy losowo umieścić stosy kart pomocników na odpowiednich miejscach planszy w obrębie miast im przypisanych, oznaczonych kolorami, np. przekupki mogą się znaleźć w Krakowie, Lwowie lub Warszawie, mistrzowie tkaczy w Lubece, Hamburgu lub Amsterdamie. Karty należy położyć tak, aby widoczny był koszt zatrudnienia, czyli stroną z opisem do góry.

II. Rozgrywka w wersji zaawansowanej

Rozgrywka przebiega według zasad takich jak w wersji podstawowej – gracze gromadzą zasoby potrzebne do przeprowadzania wypraw handlowych, niektóre z nich produkują, a inne nabywają, handlując z innymi graczami, i realizują wyprawy, 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 surowców spółka może produkować dzięki akcji Produkcja. Podczas liczenia punktów na koniec gry każda spółka jest traktowana jak jeden gracz – wszystkie punkty, jakie zarobili jej członkowie, 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 bryk, płócien i chlebów, które posiadają. Zasada ta nie dotyczy kart miesięcy! Są one wyłączną wartością każdego gracza. To on decyduje, na co będzie je przeznaczał (produkcja czy wyprawy handlowe). Gracze w zespole nie mogą się wymieniać kartami czasu, każdy gracz podczas akcji Produkcja i Wyprawy handlowe może używać tylko kart czasu właściwych swojej postaci.

III. Pomocnicy

Karty pomocników przedstawiają różnych rzemieślników i fachowców, których gracze mogą spotkać w miastach, do których się wyprawiają. Jeśli gracze dysponują odpowiednim kapitałem i właśnie dotarli do danego miasta, mogą zatrudnić dostępnego tam pomocnika. Pomocnik dostępny w danym mieście to ten, którego karta jest umieszczona na polu pomocników oznaczonym nazwą danego miasta.

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

Raz nabyta karta pomocnika pozostaje własnością spółki i może być wielokrotnie wykorzystywana. 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 punkty z kart pomocników są liczone do zysków 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 Wyprawy handlowe. Korzystający z nich gracz okazuje bankierowi kartę pomocnika w sytuacji, której ona dotyczy.

Dostępnych jest dziewięciu pomocników. W każdym kręgu miast (bliskie, średnie i dalekie) dostępnych jest 3 z nich.

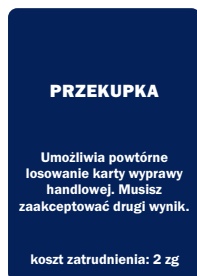
Pomocnicy z miast bliskich:



Mistrz piekarski

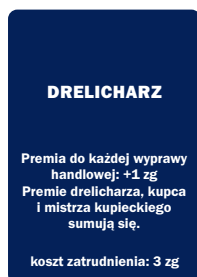
Korzystając z akcji Produkcja, Piekarz może wyprodukować maksymalnie 4 chleby, wydając na to jedną kartę czasu. Dzięki mistrzowi

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 (zysk 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

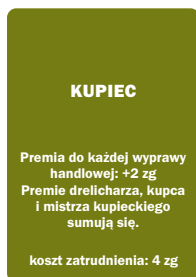
Korzystając z akcji Produkcja, Tkacz może wyprodukować maksymalnie 3 płótna, wydając na to jedną kartę czasu. Dzięki mistrzowi tkackiemu, za jedną kartę czasu Tkacz może wyprodukować do 4 płócien.



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. 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 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 kupański, przedstawiciel handlowy, mistrz kowalski)	Koszt zatrudnienia + 3 zg

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

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. Uczestnicy turniejów grają w zaawansowany wariant rozgrywki.

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 (finałistów) 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 wszelkie niezbędne informacje dotyczące prowadzenia rozgrywek oraz udziału w międzyszkolnym turnieju „Chłopskiej Szkoły Biznesu”.

IV. Eliminacje wewnątrzszkolne

Szkoły biorące udział w turnieju wyłaniają jego finalistów w ramach eliminacji wewnątrzszkolnych. Jedna szkoła może być reprezentowana w rozgrywkach finałowych przez od 1 do 3 dwuosobowe zespoły.

O liczbie zespołów reprezentujących szkołę decyduje organizator. Organizator może również zdecydować o tym, że szkołę reprezentują także zespoły rezerwowe. Ponadto szkoła będąca gospodarzem rozgrywek może być reprezentowana przez więcej zespołów (pozwała to uzupełnić brakującą liczbę uczestników turnieju).

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

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.

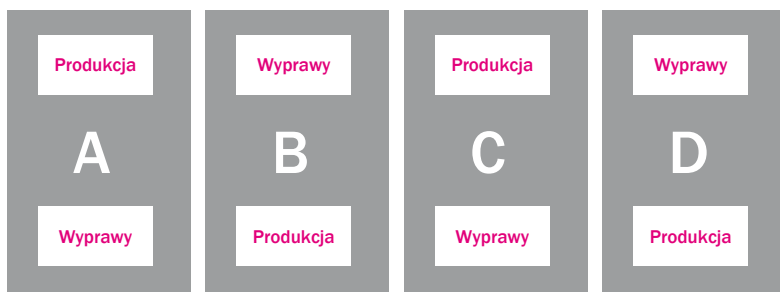
V. Finał turnieju

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 wewnątrzszkolnych. W finale turnieju uczestniczy 120 osób grających w 60 dwuosobowych zespołach.

Przygotowanie finału

Rozgrzywka finałowa powinna, 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. Na tak oznaczonych polach będą grały zespoły, które w trakcie eliminacji zakwalifikowały się do rozgrywek w danej grupie. Każde pole gry powinno być wyposażone w dwa stoły ustawione po jego przeciwnych stronach.

Każdą rozgrywkę powinno obsługiwać 5 bankierów. Do tego celu można zaangażować odpowiednio przygotowanych uczniów. Stanowiska produkcji i wypraw handlowych powinny być rozdzielone i umiesz-



Ustawienie pól gry

czony 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.

Przed rozpoczęciem rozgrywek zespoły graczy otrzymują **imienne** koperty.

W kopercie znajduje się numer, który będzie odpowiadał zespołowi przez wszystkie rundy turnieju.

W kopercie znajduje się też oznaczenie grupy, do której dany zespół został przyporządkowany do rozgrywek w I rundzie eliminacyjnej (A, B, C lub D).

Każda koperta zawiera też **kartę raportu** z rozgrywki do uzupełnienia przez graczy po każdej rundzie eliminacyjnej oraz po rozgrywce finałowej. Na podstawie danych z **karty raportu** wyłaniani są uczestnicy finału.

2 rundy eliminacyjne

Na początku turnieju CSB rozgrywane są 2 rundy eliminacyjne.

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

W każdej grupie gra 15 spółek (30 osób).

Każda rozgrzywka przebiega na wydzielonym polu gry.

Punkty uzyskiwane podczas poszczególnych rozgrywek eliminacyjnych sumują się (patrz: punktacja).

Podział finalistów na rozgrywki w grupach

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

W kopertach otrzymanych na początku turnieju, każdy zespół znajdzie oznaczenie grupy, do której została przyporządkowana (A, B, C lub D).

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

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

Punktacja podczas eliminacji

Zespoły zdobywają punkty w liczbie równej dochodowi spółki (łącznie pieniądze, towary, pomocnicy), zgodnie z zasadami ogólnymi gry.

Punkty zliczane są przez graczy na **kartach raportu** z rozgrywki.

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.

Finał

W wyniku rozgrywki 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 decydują punkty zdobyte przez nie

podczas eliminacji. Grupy są więc tworzone na podstawie tabeli wyników zespołów powstałej po zakończeniu eliminacji. 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 wówczas wyjątkowo maksymalnie 16 zespołów (32 osoby).

Punktacja w finale

W rozgrywce finałowej każdy zespół rozpoczyna grę z zerowym stanem punktów (punkty z eliminacji nie są brane pod uwagę).

W finale nie są przyznawane premie punktowe za zajmowane w grupie miejsce.

W przypadku remisu w finale, o zwycięstwie decyduje liczba punktów z eliminacji. Gdyby także wtedy był remis o kolejności zadecyduje liczba punktów z premii za miejsce w grupie z eliminacji.

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 zestawy kart postaci do losowania dla zespołów – odpowiednią do liczby graczy (patrz: Instrukcja). Karty powinny być niewidoczne dla graczy, np.: schowane w kopertach.

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, średnio odległe i dalekie) znalazł się taki sam zestaw kart – obejmujący pełen przedział możliwych w danym mieście zysków. Karty powinny być dobrze potasowane!

Niedozwolona jest produkcja bez okazania odpowiedniej karty rzemieślnika.

Po zakończeniu każdej rozgrywki zespół wypełnia raport z rozgrywki w karcie raportu i przekazuje go do weryfikacji sędziemu.

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

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

Każdej rozgrywce powinien być przypisany arbiter (osoba dorosła, wyznaczona przez organizatora), który będzie rozstrzygał ewentualne spory i egzekwował karty za niedopuszczalne zachowania. Arbiter jest instancją ostateczną i nie ma odwołania od jego decyzji.



KARTA RAPORTU Z ROZGRYWKI TURNIEJOWEJ „CHŁOPSKIEJ SZKOŁY BIZNESU”

Nazwiska graczy:

.....

Numer drużyny:

Raport z rozgrywki eliminacyjnej (pierwsza runda)

Grupa A B C D*

Łączna liczba złotych górskich:

Łączna wartość towarów:

Łączna wartość kart pomocników:

Suma:

Miejsce w grupie:

Raport z rozgrywki eliminacyjnej (druga runda)

Grupa A B C D*

Łączna liczba złotych górskich:

Łączna wartość towarów:

Łączna wartość kart pomocników:

Suma:

Miejsce w grupie:

Suma punktów z pierwszej
i drugiej rundy eliminacyjnej:

Miejsce w ogólnej klasyfikacji:

Raport z rozgrywki finałowej (trzecia runda)

Grupa A B C D*

Łączna liczba złotych górskich

Łączna wartość towarów

Łączna wartość kart pomocników

Suma:

* Zakreślić właściwą grupę.

Wydawca:



Małopolski Instytut Kultury

ul. Karmelicka 27
31-131 Kraków
tel.: +4812 422 18 84
fax: +4812 422 55 62
instytut@mik.krakow.pl
www.mik.krakow.pl
www.csb.mik.krakow.pl



instytucja kultury
Województwa
Małopolskiego

Gra wydana w ramach projektu *Edukacja ekonomiczna z wykorzystaniem gry symulacyjnej „Chłopska Szkoła Biznesu”* – realizowanego przez Małopolski Instytut Kultury we współpracy z Gminą Andrychów. Projekt dofinansowano ze środków Narodowego Banku Polskiego.



Gmina Andrychów

NBP

N a r o d o w y B a n k P o l s k i

Koncepcja i opracowanie merytoryczne gry:

Piotr Idziak

Sebastian Wacięga

Współpraca merytoryczna:



Towarzystwo
Miłośników
Andrychowa

Projekt:

Agnieszka Buława-Orłowska

Stefan Hamiga

Ilustracje:

- materiały ilustracyjne 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

© by MIK, Kraków 2012

Wydanie drugie, poprawione