



MAGYAR CSERKÉSZSZÖVETSÉG

| Cím | H-1025 Budapest, Tömörkény utca 3/a
| Postacím | H-1255 Budapest, Pf. 192
| Telefon | Fax | +36 1 394 5084
| Drótposta | info@cserkesz.hu | Honlap | www.cserkesz.hu

100 forint, 100 év, 100 kalmár

Kereskedőjáték a Szabadság téren az Magyar Nemzeti Bankkal (MNB) együttműködve.
2012. szeptember 28.-án pénteken.

A Magyar Cserkészszövetség 100 éves fennállásának évében száz forint névértékű emlékérmét vernek a Magyar Pénzverő gépei. A Magyar Nemzeti Bank épületében lesz az érme ünnepélyes bemutatása. Erre a napra a „cselekedve tanulás” szellemében egy kereskedőjátékkal készülünk.

CÉL

A játék lényege, hogy a csapatok saját kincstárukba minél több pénzt halmozzanak fel, kereskedés vagy gazdasági verseny keretében, illetve kiegészítő játékokkal és feladatokkal bevételhez jutva.

SZABÁLYOK

Kereskedés:

Alapvetően 3 egyenlő létszámú csapat és 6 város lesz.

A csapatok között mindenfajta szövetkezés tiltott.

Minden csapat kap indulótőkét, amit megforgatva egyre nagyobb bevételekre tehet szert. A pénz vezetése „játékpénzen” (előre gyártott papírlapokon) illetve folyószámlán történik.

A városokban 6 féle terméket lehet vásárolni, különböző árakon (például New York városában veszek 2 forintért 1 birkát, amit Peking városában 4 forintért tudok eladni. Így csináltam 2 forintból 4 forintot).

Vásárláskor természetesen, ha van maradék az nem vész el, hanem felíródik a lapra.

Az árak a játék során 20 percenként fognak megváltozni, azaz 9 kör lesz. Változáskor minden termék ára megemelkedik, de a városokban különböző mértékben. A résztvevők nem tudják előre az áremelkedések mértékét. Számukra mindig csak a kör elején derül ki, amikor azt kiírják a városokban.

Az árak kereslet-kínálat alapján kicsit módosulnak egy körön belül is (például egy 14 forintos ár szép lassan felkúszik a 16-ig, ha nagyon sokat vásárolnak az adott áruból). Lesz egy előre meghatározott középár, amihez közelítenek.

Minden csapatnak van egy anyavárosa, ahol letehet és felvehet pénzt. A 6 városból a 3 anyavárosban lesz laptop és internetkapcsolat, így egy google spreadsheet-en vezetve ezekben a városokban folyószámlát lehet vezetni, vagyis e között a 3 város között elég árut mozgatni (kisebb a kockázat) továbbá a játék során menet közben osztott bónuszokat és levonásokat is a folyószámlán lévő összeg alapján számoljuk. (Lásd még a Küldetéseknél)

A másik 3 városban viszont csak „játékkészpénzzel” lehet kereskedni.

A játék második felében, ha a tranzakciók egy bizonyos szintet átlépnek, a nagyon nagy összegű tranzakciókra %-os (százalékos), úgynevezett tranzakciós adók lesznek kivetve. Ezt a városokban fogják kiírni.

Gazdasági megmérettetés (rablás):

Egy csapat korlátozott számú versenykihívót (rablót) állíthat ki (létszamarányosan). A versenykihívót(rablót) óránként váltani kell, és megkülönböztető jelzéssel kell ellátni (keretmesétől függ, hogy mi legyen az!)

A versenykihívó (rabló) célja hogy minél több pénzt szerezzen rablással, de kereskedni nem kereskedhet. A megszerzett pénzt leadhatja az anyavárosában és onnan elviheti más kereskedni.

Támadni csak kihívással lehet. A kihíváshoz meg kell érinteni a másikat. A verseny(rablás) két módon folyhat: az egyik a nyakkendőharc (az öv hátuljába beszorított cserkésznyakkendőt kell kirántani) a másik a kő-papír-olló (3 menetben). A verseny módját mindig a kihívott fél választja meg. A győztes mindent visz.

A városok védelmet jelentenek.

Nagyvállalat (karaván):

A játék során lehet csoportosan közlekedni kézenfogva, úgynevezett nagyvállalatokban. Ezek védelmet jelentenek a magányos versenykihívókkal szemben. Ugyanis a nagyvállalatokkal csak ugyanakkora, vagy nagyobb nagyvállalat versenyezhet. Egy ellenséges csapat nagyvállalatát erőszakkal kisebb egységekre bontani tilos.

A nagyvállalat maximális mérete a csapat nagyságától függ. A lényeg, hogy ne egy bandában mozogjon mind a 3 csapat, hanem legyen 3-3-3 nagyvállalatra elég ember, tehát a legkisebb csapatlétszámnak a harmada adja meg a nagyvállalat legnagyobb méretét.

Ha nagyvállalatok küzdenek egymás ellen, akkor mindig egy az egy elleni (1vs1) verseny van és a „győztes mindent visz” szabály itt is érvényes, azaz a legyőzött ember nagyvállalatának teljes vagyona a győztes nagyvállalaté lesz.

Visszahívás nincs, két ember-nagyvállalat csak akkor küzdhet meg újra egymással, ha az előző menet győztese ellátogatott egy városba és onnan kijött. Ha viszont 1-es csapat legyőzte 2-es csapat támadóit 3-as csapat még a városba érés előtt kihívhatja az 1-es csapatot.

Pénzszerzés MNB-s játékokkal:

A játékosok közül nem biztos, hogy mindig mindenkinek jól megy a kereskedés. A játékok során ezért lesznek kiegészítő „pénzszerzési” lehetőségek.

A Szabadság-téren elhelyezkedő 5 város mindegyikében lesz egy MNB-s játék, amit ha teljesítenek a játék nehézségével arányosan pénzt kapnak. (MNB „Darts”, Mágneses Bankjegykirakó, különböző totók és kérdőívek)

Az MNB látogatóközponton belül játszható játékokért szintén „játékpénzt” lehet kapni. Például ha valaki végigjátszik egy KAMATKIRÁLYT, akkor az értékelő lap alapján komolyabb összeg üti a markát. A Fabatka kvízért már kevesebbet kap. Ezekre a játékokra az MNB látogatóközpontjában lehet jelentkezni.

Küldetések:

A játék folyamán óránként egy csapatküldetés lesz. Ezek a játék folyamán nyereményt hoznak a csapatnak ha teljesíti, ha nem akkor viszont büntetés éri. A nyereményeket és büntetéseket a csapat folyószámlán lévő vagyonára nézve %-arányosan fogjuk kiszabni. A küldetés kihirdetésekor meg lesz adva, hogy a feladat hány %-os nyereséget, vagy veszteséget hoz.

KERETMESE

A világ gazdasága!

- A városok, nagy kereskedelmi központok a világban: New York, Moszkva, Peking, London, Frankfurt-EKB, Budapest-MNB, a 3 csapat pedig EU, USA, Kína.