

„400 Euro” to gra, której celem jest legalne zdobycie przez grających jak największego majątku, poprzez dokonanie najkorzystniejszych zakupów oraz wymian lub sprzedaży kart oraz majątków, przy jednoczesnym, regularnym wypełnianiu zobowiązań finansowych – zarówno tych planowanych, jak i losowych, następujących nie z naszej winy.

Czy uda się przeżyć cały miesiąc za 400 Euro?

Gra wskazuje na istnienie wielu zdarzeń finansowych, o skutku krzywdzącym dla przeciętnego, zarabiającego człowieka. Fakt istnienia ‘kaleki społecznej’ nie wynika z braku wystarczająco wysokich kwalifikacji lub wykształcenia. Zazwyczaj jest wynikiem nakładających się na siebie zdarzeń losowych, o charakterze i skutku negatywnym, których przyczyn upatrywać można w zobowiązaniach nakładanych przez państwo i szeroko pojmowanej niesprawiedliwości dochodu i wysokości nałożonych obciążeń.

Gra składa się z jednej planszy, 4 pionków, 5 gumek służących do oznaczania zakupionych majątków, 1 kostki, naklejek oznaczających posiadanie auta, 26 kart „?”, które położone są na oznaczonych polach w środku planszy, stroną znaku zapytania skierowaną ku górze. W grze mogą brać udział max. 4 osoby. Jeden z grających obejmuje rolę bankiera.

Przed rozpoczęciem gry bankier wypłaca, z kasy banku, każdemu graczowi po 1100€ w następujących nominatach:

- 1 banknot 500 €
- 1 banknot 200€
- 1 banknot 100€
- 4 banknoty 50€
- 2 banknoty po 20€
- 4 banknoty 10€
- 4 banknoty 5€

Pozostałe banknoty pozostają w banku.

### Reguły gry

Każdy grający wybiera sobie 1 pionek. Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który wyrzucił kostką największą liczbę oczek. Następnie gracze przystępują do gry zgodnie z ruchem wskazówek zegara, przesuając swój pionek zgodnie z rosnącą numeracją dni miesiąca (rozpoczynając od pola „Start”), o liczbę pól równą ilości oczek wyrzuconych kostką. Przy przejściu przez start gracz otrzymuje z banku 400€.

W przypadku przybycia pionka na pole opisane Rachunkiem, należy uiścić do banku opłatę równoważną z kwotą na danym polu.

W przypadku przybycia pionka na którekolwiek niezakupione pole budowlane, gracz może je nabyć wpłacając odpowiednią kwotę do banku. Potwierdzeniem nabycia terenu jest gumka o określonym kolorze, którą gracz zostawia w miejscu zakupionego pola. Pole można nabyć tylko raz – kto pierwszy ten lepszy! Reguła ta odnosi się do pól numer: 11, 17, 19, 24 i 27. Kupno tych pól nie jest obowiązkowe. W razie potrzeby nieruchomości te można sprzedać, za 50% wartości – transakcja tylko z bankiem.

Nabycie auta z pola numer 8 uprawnia nas jednorazowo do: ponownego rzutu kością lub losowania karty „?” – do wykorzystania w dowolnym momencie gry. Zakup również nie jest obowiązkowy. Potwierdzeniem nabycia jest naklejka. W razie potrzeby auto można sprzedać, za 50% wartości do banku lub innej osobie, za dowolną, ustaloną kwotę.

Grający ma prawo dokonywać transakcji tylko przed swoją kolejną rzutem.

Losowanie karty „?” oznacza pobranie pierwszej karty z góry z jednego ze stosów.

W przypadku przybycia pionka na pole oznaczone znakiem zapytania gracz ciągnie kartę „?” z jednego ze stosów, które leżą na środku planszy. Gracz ma obowiązek przeczytania na głos treści karty, po czym wykonuje polecenia zawarte w treści i wsuwa kartę tekstem do dołu pod stos (chyba, że na karcie napisane jest inaczej).

Jeżeli pionek zatrzyma się na polu należącym do innego gracza, oznaczonego kolorową gumką, należy wypłacić mu sumę „zadość uczynienia” w wysokości 5% ceny terenu, na którym stanął pionek (o ile właściciel nieruchomości upomni się o nią). Jeśli następny gracz rozpoczął już rzucac kostką, a właściciel nieruchomości nie wygzekwował opłaty – ulega ona anulowaniu.

W przypadku przybycia pionka na inne, nieopisane dotychczas pole, należy postępować zgodnie z opisem danego pola.

Tylko bank jest upoważniony do udzielenia pożyczki pod zastaw hipoteczny terenu. Wysokością, na jaką można wziąć kredyt hipoteczny jest 50% ceny posiadanego terenu. W momencie zwrotu pożyczki do banku, pożyczający wpłaca również kwotę odsetek, równą 10% wartości pożyczki. Pożyczkę należy spłacić maksymalnie w 10 równych ratach. Płatność raty następuje zaraz po przejściu przez start. Przy braku nominatów kwota odsetek za pożyczkę ulega zaokrągleniu zawsze na niekorzyść banku.

W przypadku nabycia nieruchomości z długiem hipotecznym nabywca może zaraz wpłacić do banku sumę obciążenia hipotecznego plus 10% odsetek.

Grający, który jest niewypłacalny, a ciąży na nim odpowiedzialność zapłacenia wynikająca z toku gry, ma prawo do wzięcia pożyczki w kwocie nie większej niż 600€ od banku. Jednocześnie godzi się ze spłacaniem podjętego kredytu w wysokości 10% przy każdym przekroczeniu pola „Start”. W momencie zwrotu pożyczki do banku, pożyczający wpłaca również kwotę odsetek, równą 10% wartości pożyczki.

Należy pamiętać, że:

Nie wolno pomagać innym grającym w pilnowaniu egzekwowania należności.

Nie wolno pożyczyc innym grającym gotówki.

Gra kończy się, gdy na planszy zostaje tylko jeden grający lub gdy kończy się czas gry ustalony przed jej rozpoczęciem.

W tym drugim przypadku gracze podliczają posiadane dobra. Wygrywa ten, który ma najwięcej zgromadzonego majątku.

Życzę udanej gry!

Kamila Baranowska

SSE (2) 1 grupa I

Makroekonomia – wykłady (prof. Witold Kwaśnicki)

25.01.2011