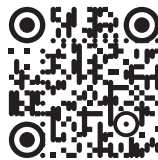


#jdemevzdelavaninaproti



Nechtějí se vám číst pravidla? Podívejte se na web [www.panpenez.cz](http://www.panpenez.cz) nebo načtěte tento **QR kód** a podívejte se na video, které vám hru vysvětlí.

## OBEČNÁ PRAVIDLA

- » Všechny karty, které jsou ve hře použity, se vrací zpět do balíčku. Ten je poté krátce zamíchán.
- » Hráči se mohou kdykoli „dohadovat“ a prodávat si své karty mezi sebou za libovolné ceny.
- » Žetony Hotovosti/Bezhotovosti jsou oboustranné, převádí se mezi nimi pouhým otočením žetonu na druhou stranu.
- » Vždy, když je ve hře psáno Hotovost/Bezhotovost, znamená to, že si hráč může vybrat, které peníze si vybere. V tomto případě tedy lze pracovat jak s Hotovostí, tak i s Bezhotovostí v libovolném poměru.
- » Jakmile hráč hodí kostkami, již nelze nic kupovat!
- » Investice lze kupovat pouze po vstupu na pole Investice, nikoliv na začátku tahu hráče.
- » Hráči se na herní desce pohybují svými figurkami ve směru hodinových ručiček. Ve stejném směru se i střídají na tahu.



## JAK PŘIPRAVIT HRU

1. Rozdělte si **žetony do „banku“** vedle herní desky na Hotovost a Bezhotovost (v libovolném poměru) a vyberte si, kdo bude „bankéř“, který bude mít manipulaci s penězi na starost.
2. Rozdělte a zamíchejte **balíčky s kartami Filipových výzev, Investic, Rozpočtů a Nečekaných událostí** vedle herní desky tak, aby obsah karet nebyl vidět.
3. Ostatní balíčky s kartami **Pojištění, Půjček a Spoření** ponechte stranou v blízkosti „bankéře“, obsah těchto karet může být vidět.
4. **Žetony s čísly** (znaky hesla) zamíchejte vedle herní desky a otočte tak, aby nebylo vidět, jaká čísla ukrývají. Vedle herní desky připravte i žetony Bankrotu.
5. Každý hráč si vybere **jednu z figurek** a položí ji na pole **Start**.
6. Poté si každý hráč vybere **Hráčskou kartu** v barvě své figurky. Na Hráčskou kartu se umísťují žetony Hesla, Zabezpečení a také karty Půjček a Spoření. Vedle Hráčské karty se umísťují žetony Hotovosti a na druhé straně žetony Bezhotovosti.
7. Každý obdrží z banku **vychází obnos 12 žetonů**, které si umístí vedle své Hráčské karty – 6 žetonů Hotovosti nalevo a 6 žetonů Bezhotovosti napravo od Hráčské karty.
8. Každý hráč si vezme **kartičku s nápovědou** obsahující ceny produktů a bonusy či sankce vyhodnocené na konci hry.
9. Každý hráč si vylosuje **3 náhodné žetony hesla**. Tajně se na ně podívá a sestaví si své heslo, které si ovšem musí pamatovat! Během hry na něj již nebude možno koukat. Žetony hesla poté umístí na pole A, B, C na své Hráčské kartě tak, aby nebylo vidět, co na nich je.
10. Umístěte **žeton Času** na časové pole označené pořadovým číslem 1 na herní desce.
11. Každý si hodí 1 kostkou. Hráč s nejvyšším číslem zahájí hru prvním tahem.

## CO DĚLÁ HRÁČ VE SVÉM TAHU

1. Na začátku svého tahu **má hráč vždy možnost**:
    - a. **koupit 1 Pojištění** (3 Hotovosti / 2 Bezhotovosti);
    - b. **koupit 1 žeton Zabezpečení**: (3 Hotovosti / 2 Bezhotovosti);
    - c. **založit Spořicí účet**, pokud jej ještě nemá (1 Hotovost / 1 Bezhotovost);
    - d. **přidat 1 žeton Hotovosti/Bezhotovosti na Spořicí účet**, pokud jej má;
    - e. **vzít si Půjčku** či **splácet Půjčku**;
    - f. **zahrát 1 kartu Filipova výzva**, kterou má u sebe.
  2. Poté **hodí 2 kostkami**. Vybere si 1 z čísel a posune se figurkou o daný počet polí ve směru hodinových ručiček vpřed.
  3. Ihned **vyhodnotí pole**, na které vstoupí (viz Akční pole).
- Poté pokračuje svým tahem hráč nalevo.

## JAK DLOUHO SE HRAJE

Hra se hraje na **5 kol** (jedno kolo může představovat rok nebo třeba 5 let). Žeton Času je na začátku hry na časovém poli s pořadovým číslem 1. Po každém kole se žeton Času posune o 1 pole vpřed. Na konci 5. kola je hra ukončena a přejde se k finálnímu sčítání.

## JAK SE UKONČÍ KOLO

Kolo je vždy ukončeno, jakmile první z hráčů **překoná pole Start/Cíl** (může ho i přehodit). Následně každý dle pořadí obdrží **výplatu** (žetony Hotovosti/Bezhotovosti):

| Pořadí | Počet hráčů: | 4 hráči | 3 hráči | 2 hráči |
|--------|--------------|---------|---------|---------|
| 1.     |              | ○○○     | ○○○     | ○○○     |
| 2.     |              | ○○      | ○       | ○       |
| 3.     |              | ○       | –       | –       |
| 4.     |              | –       | –       | –       |

V případě, že hráči stojí při vyhodnocení na stejném poli, rozhodne o umístění hod kostkou. Hráč s vyšším hodem se umístí lépe.

Po vyplacení seřadíte všechny figurky znovu na pole Start. Další kolo zahájí hráč, který byl v předchozím kole poslední (nejdále od pole Start/Cíl).

## JAK VYHRÁT

Cílem hry je získat co nejvíce bodů při finálním sčítání. Hráč, který při konečném součtu získá nejvíce bodů, hru vyhrává. Body se sčítají po ukončení posledního kola hry. Existuje celkem 6 možností, jak získat/ztratit body:

### 1. PENÍZE

Na začátku hry dostane každý hráč 6 žetonů Hotovosti a 6 žetonů Bezhotovosti. V průběhu hry poté získává a ztrácí tyto peníze. **Počet žetonů**, které má na konci hry, si pak přepíše na bodovací arch.

*Př.: Na konci bude mít hráč 5 žetonů Hotovosti a 8 žetonů Bezhotovosti, získá celkem 13 bodů za Peníze.*



### 2. INVESTICE

Po stoupnutí na pole Investice si může hráč vzít 4 vrchní karty z balíčku Investic a podívat se na ně. Poté si může za 2 žetony Bezhotovosti koupit vybranou kartu. Zbývající karty poté vloží do balíčku a ten zamíchá. Koupit tedy lze pouze 1 kartu Investice. Na konci hry se sčítají **body za každou barvu**, kterou jednotliví hráči mají.



V případě, že má hráč:

- » 1 kartu barvy: ztratí počet bodů, které jsou napsány na kartě (0 až -3)
- » 2 karty barvy: získá +5 bodů
- » 3 karty barvy: získá +10 bodů
- » 4 karty barvy: získá +18 bodů

Hráč u sebe může mít libovolný počet karet Investic různých barev. Body se sčítají za každou barvu zvlášť.

### 3. HESLO



Na začátku hry si každý vylosuje 3 žetony hesla, které chrání jeho platební kartu. Pomocí pole Kybernetický útok pak mohou hráči jednotlivé znaky hesel odkrýt. Za **každý odkrytý znak** si hráč odečte na konci hry – 5 bodů.

Pokud se některému z hráčů prolomí celé heslo, ztratí všechny své žetony Bezhotovosti a automaticky si píše do tabulky –15 bodů. Poté si celé heslo restartuje znovu a pokračuje dále ve hře. Lze tedy získat i další dodatečné minusové body za odkryté znaky.

### 4. PŮJČKA



Každý hráč si může na začátku svého tahu vybrat 1 z libovolných Půjček, které ve hře jsou. Půjčka vždy obsahuje počet žetonů Hotovosti/Bezhotovosti, které hráč dostane, a také počet žetonů, které musí splatit.

Karta Půjčky se umístí pod Hráčskou kartu (viz Rozložení hry: A) a zasune se výše za každou splacenou splátku půjčky.

Splácet lze na začátku tahu hráče libovolné množství splátek. Jakmile je Půjčka kompletně splacena, vrací se karta zpět mezi ostatní Půjčky.

Každý hráč může mít u sebe maximálně 1 nesplacenou Půjčku!

**Za každou část nesplacené Půjčky** si hráč odečte 2 body při finálním sčítání na konci hry.

### 5. SPOŘENÍ



Na začátku každého svého tahu si hráč může založit kartu Spoření, kterou si zasune pod svou Hráčskou kartu (viz Rozložení hry: B). Založení stojí 1 žeton Hotovosti/Bezhotovosti.

Poté si může na začátku každého dalšího svého tahu spořit, vždy však maximálně 1 žeton Hotovosti/Bezhotovosti!

Spoření je prakticky po celou dobu mimo hru. Lze si z něj však kdykoli vybrat libovolné množství žetonů za poplatek 1 Hotovost/Bezhotovost.

Na konci hry při finálním sčítání pak dostane každý hráč tolik bodů, **kolik má naspořeno žetonů + bonusu**.

Bonusy jsou ohodnoceny následovně:

- » 0–2 žetony: +0 bonusových bodů;
- » 3–5 žetonů: +1 bonusový bod;
- » 6–9 žetonů: +3 bonusové body;
- » 10+ žetonů: +5 bonusových bodů.

## 6. BANKROT



Ve chvíli, kdy hráč nemá na zaplacení požadovaného počtu žetonů Hotovosti/ Bezhotovosti během hry, může si vzít Půjčku, která ho ještě může zachránit. K záchraně lze využít i žetony ze Spoření. Lze zkombinovat i Půjčku s výběrem peněz ze Spoření.

Pokud ovšem hráč Spoření nemá či obnos nedostačuje nebo pokud již má nesplacenou Půjčku či je počet žetonů k zaplacení vyšší než samotná Půjčka, hráč zbankrotuje!

Pokud hráč zbankrotuje, vezme si žeton Bankrotu a 5 žetonů Hotovosti a 5 žetonů Bezhotovosti, které mu poslouží pro nový start. Následně doplatí zbytek žetonů, které dluží do banku, a pokračuje ve hře.

Žetonu Bankrotu se do konce hry nelze nijak zbavit. **Za každý žeton Bankrotu** hráč obdrží trestných -25 bodů ve finálním sčítání.

## JAK SE CO NEJVÍCE CHRÁNIT

Hráčům ve hře vedle jejich vlastních schopností **nejvíce pomáhají Pojištění a Zabezpečení**. Doporučujeme nenechat nic náhodě a stejně jako v reálném životě jich využívat.

### POJIŠTĚNÍ

Ve hře existují celkem 4 typy pojištění, které jsou určeny pro krytí Nečekaných událostí, jež mohou ve hře nastat. Jedná se o:

- Životní a úrazové pojištění;
- Cestovní pojištění;
- Pojištění domova;
- Pojištění odpovědnosti.

Pojištění si lze koupit na začátku tahu hráče za 3 Hotovosti či 2 Bezhotovosti. Každý hráč u sebe může mít vždy **pouze 1 kartu od stejného druhu Pojištění!**

Jakmile je použito Pojištění proti kartě Nečekané události, vrací se zpět do balíčku Pojištění. V dalších tazích si ho hráč může znovu koupit.

### ZABEZPEČENÍ

Zabezpečení lze koupit na začátku tahu hráče za 3 Hotovosti či 2 Bezhotovosti.

Po zakoupení si hráč vylosuje jeden ze zbývajících žetonů Hesla a umístí ho na své Hráčské kartě na pole Zabezpečení.

V případě, že mu následně kdykoli během hry někdo prolomí znak Hesla, tento žeton Zabezpečení nahradí prolomený znak Hesla – odhalený žeton hráč vrátí mezi ostatní žetony Hesla. V dalším tahu pak lze znovu koupit nový žeton Zabezpečení a chránit se tak i do budoucna.

Hráč u sebe může mít vždy **pouze 1 žeton Zabezpečení**.

Nelze se chránit žetonem Zabezpečení zpětně, tzn. nelze použít na znak hesla, který byl prolomen dříve, než hráč Zabezpečení koupil.

# AKČNÍ POLE



## Start/Cíl

Umísti Figurku na Start, zde začínáš. Po projetí tohoto pole (Cíl) prvním hráčem se ukončí celé kolo.



## Hotovost

Vezmi si z banku 1 žeton Hotovosti.



## Bezhotovost

Vezmi si z banku 1 žeton Bezhotovosti.



## Bankomat ČSOB

Přeměň si libovolný počet žetonů Hotovosti/Bezhotovosti jedním či druhým směrem.



## Filipova výzva

Vezmi si vrchní kartu z balíčku karet Filipova výzva. Pokud je žlutá, vyhodnoť ji dle popisu na kartě ihned. Pokud je modrá, nech si ji u sebe a využij ji podle instrukcí na kartě v následujících kolech.

Můžeš mít u sebe maximálně 3 karty Filipova výzva! Pokud vstoupíš na pole s Filipem a máš u sebe 3 karty Filipova výzva, musíš jednu z nich nejdříve odhodit.



## Investice

Vezmi si vrchní 4 karty z balíčku Investic a podívej se na ně. Poté si můžeš za 2 žetony Bezhotovosti koupit 1 z těchto 4 karet. Zbývající karty poté zamíchej zpět do balíčku.



## Rozpočet

Vezmi si vrchní kartu z balíčku Rozpočtů a přečti akci na kartě. Akce na kartě se týká všech hráčů. Kartu následně vmíchej zpět do balíčku.



## Nečekaná událost

Vezmi si vrchní kartu z balíčku Nečekaných událostí a proved' akci dle popisu. Kartu následně vmíchej zpět do balíčku.

**Tip! Proti efektu se můžeš ochránit kartami Pojištění.**



## Kybernetický útok

Hod' kostkou a následně vyber umístění znaku hesla A, B nebo C na Hráčské kartě. Poté se každý z hráčů (včetně tebe) tajně podívá na své umístění znaku hesla. Pokud má některý z hráčů hozené číslo na vybraném umístění, odkryje svůj žeton. Pozor – platí to i na tebe! Proto je potřeba si heslo pořádně zapamatovat.

**Tip! Proti úspěšnému Kybernetickému útoku se můžeš ochránit žetonem Zabezpečení.**